9

Тестове: | Tropico | The Sting | Sega GT | Bundesliga Manager X | X-Com Enforcer | Sudden Strike Forever | Myst III: Exile | Star Trek: Elite Force Expansion | Eurofighter Typhoon | eRacer |

Пръв поглед: | Return to Castle Wolfenstein | Dark Forces 3 | Civilization III | Soldier of Fortune 2 |

ЮНИ 2001

PC CLUB

www.pcclub

с диск - 4 лв.
без диск - 2,50 лв.

DUKE NUKEM FOREVER

Всичко за дългоочакваната игра.

DESPERADOS

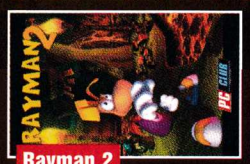
Commandos в Дивия Запад

Ексклузивно: Интервюта с Трейси Лордс и създателите на Desperados

Софтуер: Какво е MS Product Activation?

Хардуер: Какво ни готвят AMD с Athlon 4?

Големи плакати



Rayman 2

Tropico

ЮЖЕН КРЪСТ

Плащаш 3 играеш 4 + 15 минути безплатно на всеки начален час

На всеки 3 предплатени часа получавате **един час безплатно!**

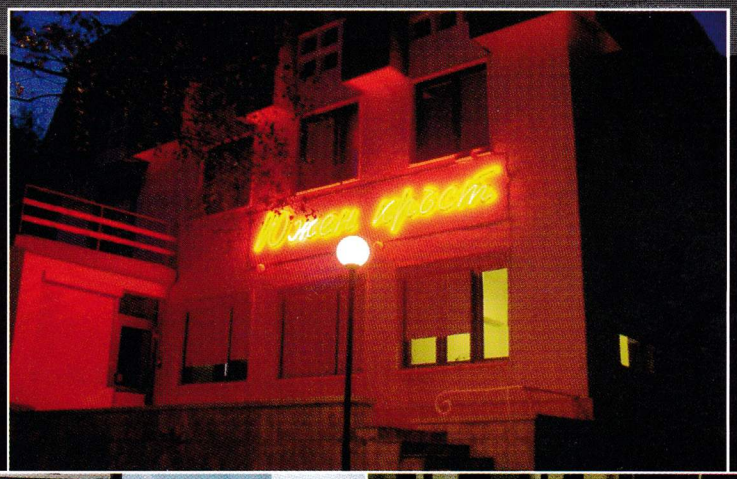
НЕ ВИ ЛИ ПИСНА?

✗ *Защо трябва да се навираме в дупки и по мазета, за да изиграем спокойно една игра?*

✗ *Защо трябва да се бутаме натясно?*

✔ ИМА НАЧИН ДА ИЗБЕГНЕМ ТЕЗИ НЕЩА:

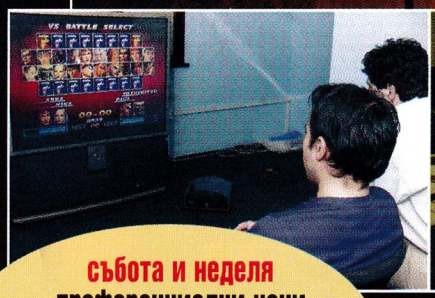
ЮЖЕН КРЪСТ



- ✔ *Пространство и уют*
- ✔ *Широки персонални работни места*
- ✔ *Гарантирано спокойствие за работа, интернет и игри*
- ✔ *Различни по големина зали за всеки вкус и нужди*
- ✔ *Отделни помещения за непушачи*

Очакват ви 60 компютъра

24 ЧАСА NON STOP



- ✔ 3D шутъри, стратегии, RPG, спорт, rasing, adventures и много други разнообразни стилове
- ✔ Денонощна охрана за вашето спокойствие и комфорт
- ✔ Разполагаме с млад, усмихнат и отлично обучен персонал
- ✔ Мощни конфигурации, наета линия, стелитна връзка, Headoff, собствени Counter Strike сървъри

събота и неделя
преференциални цени
1 лв./час

класация на: www.ClubSouthernCross.com

цени

Неограничен достъп до Интернет и игри в мрежа	1,50 лв.
Нощна мрежа от 24.00 до 8.00 часа	4.00 лв.
Запис на CD с желана от вас информация	(4.00 лв. с носител на клиента), (7.00 лв. с носител на фирмата)
Запис на твърд диск	по споразумение
Печат на документи	0.20 лв. на страница А4
Цветен печат	0.80 лв. на страница А4
Сканиране на документ/снимка	0.60 лв. на страница А4
Sony Playstation 2	4.00 лв. за час и половина !!!

(в цените е включен ДДС)

Ул. "Райко Алексиев" № 13 (зад кино "Изток") тел. 71-37-61

PC CLUB

www.pcclub-bg.com

News Club

E3: Duke Nukem Forever 4
E3: Special Report 5
E3: Soldier of Fortune 6
E3: Return to Castle Wolfenstein 7
E3: LucasArts на E3 8
E3: Civilization 3 10

Game Club

Hotspot

Tropico 12
Desperados 18

Review

Atlantis: The Lost Empire 16
eRacer 17
X-Com Enforcer 22
Bundesliga Manager X 24
Merchant Prince 2 26
Myst III: Exile 28
Eurofighter Typhoon 30
Sudden Strike Forever 32
Rune: Halls of Valhalla 33
Sega GT 34
The Sting 36
Star Trek Voyager: Elite Force Expansion 38
UEFA Challenge 39
Cultures: Revenge of the Raingod 40
Ripmax RC Simulator 41
Echelon 42
Mr.Driller 44
Resurrection: Rise of the Black Dragon 45
Fly! 2 46
Erotica Island 49

Recycle.bin

Freeform 47

Hall of Fame

WipeOut 48

Fan Club

Mailbox 50
Charts 52
Интервю с Трейси Лордс 54

format c:

Bulgaria: The Battle For Ultimate Power 53

Multimedia Club

WebGuide 55
Emulation: MAME 56
Mobile: Мобилните телефони от среден клас 58
Software: MS Product Activation 60
Hardware: Athlon 4 62
Hardware News 64
Software: ACD See Powerpack 65

PC CLUB www.pcclub-bg.com

PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Генко Велев
Отговорен редактор - Иван Георгиев

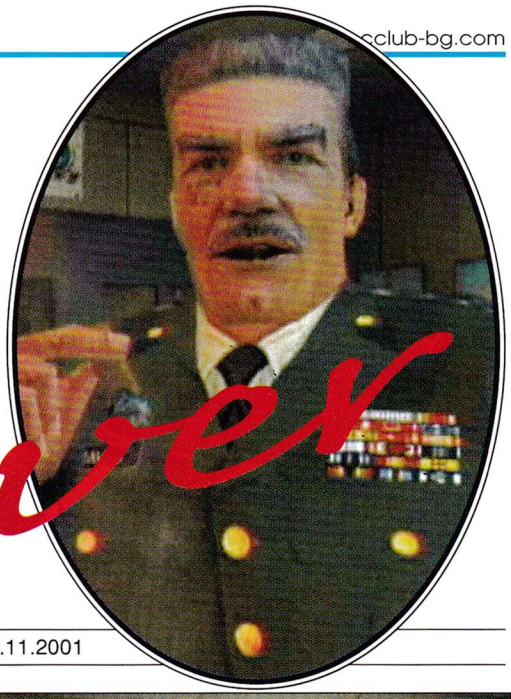
Редактори: Елица Тодорова, Боян Спасов, Владо Георгиев, Георги Даскалов, Никола Икономов

Сътрудници: Павел Панков, Даниел Неделчев, Георги Таушанов

Адрес: 1797 София, бул."Драган Цанков" 37, **тел.** 9602241, Печат: „Образование и наука" ЕАД, Продажби: 9602226 Издава „PC Club" ООД

Вечното чакане е към своя край

Duke Nukem Forever



■ 3D Realms ■ www.3drealms.com ■ P3 500, 128 RAM, 3D Video ■ FPS ■ TRD 4.11.2001

"Unreal 2 НЯМА да излезе преди Duke Nukem Forever"
Джордж Брусар, 3D Realms

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Слава Богу, Джордж вероятно ще се окаже прав. И то не само защото Unreal 2 ще се появи най-рано в средата на следващата година, а най-вече заради това, че Duke Nukem Forever вече върви към завършване.

На тазгодишното E3 беше демонстриран клип с десетки сцени от играта, който прекрасно показа на неверниците, че 3D Realms не са мързелували през последните години а действително са работили по игра, която ще бъде не по-малко революционна от своя предшественик. Освен това стана ясна и датата на излизане. Официалното становище на 3D Realms по въпроса все още гласи "Когато е готово", но от Gathering of Developers неофициално ни съобщиха, че големият ден ще е 4 ноември.

Сега да видим и какво ново има около приключенията на Duke. Естествено и в Duke Nukem Forever основната цел е

Тоя май е избягал от Терминатор 3 :-)

Ракетите са добър помощник на Duke.

да наритате задниците на разни извънземни,

които за пореден път атакуват Земята и нейните красиви жени. Сцената на бойните действия този път е Лас Вегас. В американската столица на хазарта и развлеченията ще можете да си устройте действително епична разрушителна оргия. Според Джордж Брусар новият Duke ще е най-интерактивната 3D игра, която се е появявала някога. От видяното дотук съм склонен да му вярвам безрезервно, още повече че специално 3D Realms имат превъзходни традиции именно в тази област.

Какво ще можете да правите? Почти всичко! Duke може да кара моторници, мотоциклети и дори самолет! Ще можете да си купувате разни вкусности от улични автомати (оправя здравето), да играете на флипер, да се забавлявате с легендарните стриптизьорки, да си говорите с почти всички персонажи, които говорят на разбираем за вас език и какво ли още не. Предвидено е дори да можете да се изявите като главен архитект на Лас Вегас и набързо да променяте градския пейзаж като взривявате определени сгради :-)

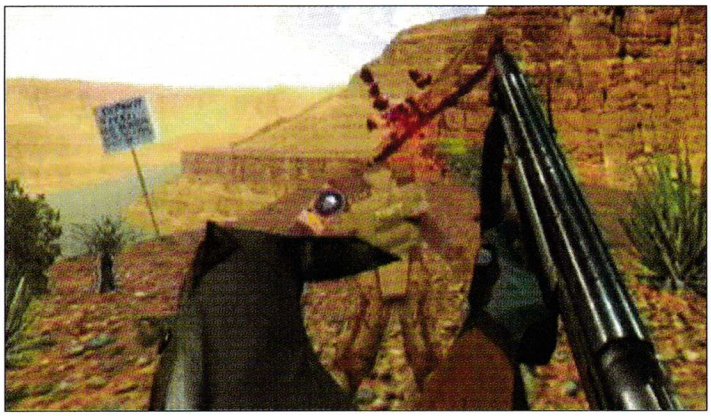
На тема графика нещата също имат вече доста завършен вид. Както е известно, Duke Nukem Forever използва графичната машина на Unreal Tournament, но в неин силно модифициран вариант. Това, което са успели да направят програмистите от 3D Realms (една част от тях са бивши служители на Epic и са участвали в създаването на оригиналния Unreal!), е впечатляващо. Лицата на героите не само са почти фотореалистични, но и са напълно анимирани. Движенията също са зрелищни... особено на стриптизьорките. Очевидно миналогодишната екскурзия на целия екип до Канада с цел намиране на подходящи стриптизьорки за motion capturing не е била с чисто развлекателна цел.

Радостното е, че

любовта към детайлите не засяга само женската част от персонажите

В една от сцените примерно си говорите с един полицай. Докато той ви се оплаква, зад него се вижда друг

Хайде да си поиграем на флипер.



Ще ти откъсна главичката.

полицай, който очевидно е простреляв в гърдите и плюе кръв. Трети пък в същото време се влачи, накуцвайки с ранен крак. Целият свят на Duke Nukem Forever е изпълнен с живот и всеки участник в него си има собствен живот и поведение. Лошата новина е, че все още не се знае почти нищо за противниците. За момента е ясно, че в играта отново ще срещнете част от противниците, познати от Duke Nukem 3D, като гигантските глави примерно. Дали ще има завръщане на полицаите-прасета за момента не е ясно. Разбира се, авторите са предвидили и съвсем нови врагове, но за тях е известно твърде малко.

Пълна мъгла цари и на тема оръжия. 3D Realms все още крият в дълбока тайна пълния списък с пушкалата на Duke. За момента се знае, че той ще има на разположение пистолет, пушка, снайпер (headshot-ите в DNF са от световна класа), картечница, ракетомет и известния от Duke Nukem 3D Shrinker, който превръща всеки противник в дребна хлебарка, която става за размазване. В новата игра нашият герой също така ще може отново на воля да използва и своя могъщ крак, за да раздава шутове напред и назад, макар че ползата от него е доста съмнителна. За сметка на това ще има съвсем реална полза от щитовете, които са на разположение на Duke и неговите противници. С тяхна помощ могат да бъдат отблъснати повечето атаки. Докато в солената игра това е по-скоро допълнителна атракция, в мрежовия вариант умелото използване на щитовете може да донесе дребната разлика, която отделя победителите от вечните губещи.

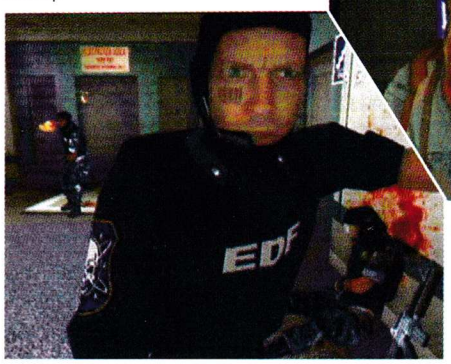
Като стигнах до мрежовите опции, трябва да отбележа, че 3D Realms започнаха да подават информация и на тази тема. Основната идея, че

DNF ще бъде предимно солова игра

си остава, но в последно време е поработено доста по-усърдно и върху мултиплейъра. Това се дължи най-вече на използването на Unreal Tournament за основа на играта. На програмистите им е светнало, че те така или иначе си имат готови всички необходими протоколи и видове игри, така че реално е необходимо само да направят съответните карти и скинове, за да имат трепач мрежови режим. Сигурно е също така, че ще има редактор за нива, така че можем да очакваме порой от карти и MOD-ове веднага след излизането на DNF.

Какво в крайна сметка научиха всички от представянето на Duke Nukem Forever на E3? Публиката видя, че игра има, че тя е в доста напреднал стадий на разработка, че изглежда чудесно и най-вече, че 3D Realms умеят да си пазят тайните. Не случайно Джордж Брусар от години обяснява, че иска при излизането на DNF геймърите да не са запознати с всички оръжия, чудовища и нива, за да остане някакъв елемент на изненада вътре в самата игра. Очевидно 3D Realms са на път да осъществят това си намерение. Според мен това е правилен подход, защото с Duke Nukem Forever вероятно най-накрая всички ще получим очакваната страхотна игра, за която няма да знаем абсолютно всичко предварително.

Полицаите не могат да се справят с пришълците без квалифицирана помощ.



Duke и стриптизьорките – една стара любов.

E3

ШОУТО НА СУПЕРЛАТИВИТЕ

E3 или Electronic Entertainment Expo е най-голямото изложение за компютърни игри. Поредното издание се проведе от 16 до 20 май в Лос Анджелис и спокойно може да претендира, че беше най-интересното геймърско събитие от години насам. По традиция повечето фирми изчакват именно ежегодното E3, за да обявят своите нови заглавия. Самото изложение не е достъпно за широката публика, а само за специалисти от бранша и за журналисти, но практиката е показала, че новините от него достигат със свръхсветлинна скорост дори до най-затънтените точки на планетата. Тазгодишното шоу с LA Convention Center беше малко по-различно от всичко, виждано в последно време. На пръв поглед промени нямаше, но фирмите като че ли този път имаха какво да демонстрират на смаяната аудитория. Именно поради това решихме в този брой да посветим целия News Club на феноменалното геймшоу E3, за да можем да ви представим горещите новини от Лос Анджелис. Следващите страници не претендират за пълна изчерпателност – просто на E3 се случиха прекалено много неща, за да можем да ги отразим всичките само на 8 страници. Именно поради тази причина решихме да не пишем за новата игра на Питър Молиньо Ego, която ще излезе само за X-Box и за още няколко интересни заглавия от типа на Z2 Steel Soldiers и Diablo II: Lord of Destruction, които ще се появят на пазара до месец-два, Пропуснахме и игри като WarCraft III и Max Payne, за които реално нямаше нищо ново и различно от това, което вече сме пускали в последните броеве на PC Club. За сметка на това се постарахме да обърнем подобаващо внимание на най-чаканите заглавия – Duke Nukem Forever, Return to Castle Wolfenstein, Civilization III и новите игри на LucasArts.
Екипът на PC Club

Codemasters представиха Colin McRae Rally 3 и Severance 2

На щанда на Codemasters имаше приятни изненади. Обявени бяха продължения на хитовете Colin McRae Rally и Severance. Colin McRae Rally 3 се очаква за Коледа и ще предлага още по-реалистична графика и модели на автомобилите от своя предшественик. За Severance 2 бяха обявени само намерения. Дата на излизане не е посочена и засега е сигурно само, че тази игра няма да се появи преди средата на следващата година.

Imperium Galactica 3

Изненада имаше и при CDV. Там бе показана доста напреднала бета на Imperium Galactica 3. Новата графика не отстъпва по нищо на Homeworld и предлага пълно 3D. Историята се развива през 22 век. Като млад офицер от земната флота трябва да се изправите срещу общо 6 извънземни раси. В хода на кампанията ще получавате повишения, които пък от своя страна ще ви дават повече власт.

Loose Cannon

След като Microsoft продадоха играта на UbiSoft, тя вече се разработва от нов екип. Вече е сменена графичната машина, а се очакват и сериозни промени по геймплея. Засега като дата на излизане се споменава следващата пролет.

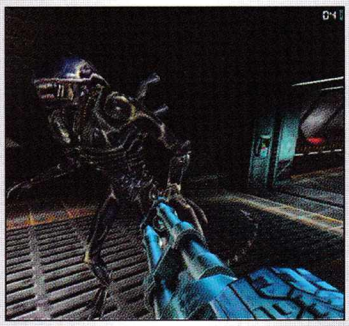
Нов интерфейс на Freelancer

Дългоочакваният космически търговски симулатор се е сдобил с нов интерфейс и нов екип. След напускането на Крис Робъртс проектът е поет от Йорг Нойман, който досега се е занимавал с Loose Cannon. Във връзка с това играта има нов интерфейс, който според очевидци бил доста добър. На живо ще го видим към края на годината.

Die Hard: Nakatomi Plaza

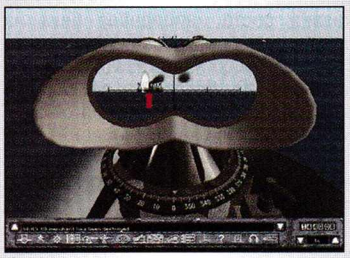
Играта ще е с LithTech 2-енджин. И тя като AvP2 не се отличава с особени графични прелести и ще разчита предимно на достойнства в геймплея. FOX твърдят, че играта е 50% готова.

Представиха Aliens vs. Predator 2



На E3 FOX демонстрираха доста завършена версия на AvP2. Играта използва LithTech 2, но поне за момента отстъпва в графично отношение на конкуренцията. За сметка на това геймплеят е доусъвършенстван спрямо първата част и особено в multiplayer режим ви чакат забавни битки. Премиерата ще е някъде през есента.

Silent Hunter 2 през август



UbiSoft представиха новия си симулатор на подводници Silent Hunter 2. Освен с превъзходна графика той се отличава и с изключително прецизна симулация на цялата подводница. Управлението се извършва с мишка и клавиатура и според очевидци е доста интуитивно.

...ще трябва да го преживеете... отново

Soldier of Fortune 2

Наблюдават ме, трябва да бъда кратък. Затова слушай внимателно. Помниш ли Soldier of Fortune? Не? Нека ти припомня с няколко думи. В него ставаше въпрос за един наемник и за много трупове. За един наемник и радостта, която го изпълваше при вида на покосения противник, радостта, която го докарваше до екстаз при всяко натискане на спусъка. За това ставаше въпрос. Това беше отдавна. Но ние, другарю, повярвай ми, ние помним. И сега се готвим отново да празнуваме.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Новият Soldier of Fortune ще бъде още по-жесток. Ще се изправиш срещу поредната терористична организация, която този път заплашва света със смъртоносен вирус. Ще се изправиш срещу тях и ще стъпиш в един нов, по-реалистичен свят, съставен от 10 различни мисии, съставени от 5 до 10 нива всяка. От теб зависи дали освен по-реалистичен ще направиш света и по-добър. Инструментите ти, общо 14 на брой, ще бъдат само копия на реални оръжия, няма да видиш фантасмагорични бластери или вуду кукли; въздухът ще мирише на барут, а не на озон или магически отвари. Ще мирише и на страх. Страхът на противниците, по-уязвими и по-красиво умиращи от всякога. За твоето пълно удовлетворение ще работи новият GHOUL енджин, разфасоващ тялото на противника на 36 различни зони за попадения. Предполагам, си свикнал, когато гръмнеш някого с пушка-помпа в лицето, той просто да пада и да умира. Но в SoF 2 ще бъде различно. Ще се насладиш на хвърчащите из въздуха раздробени костици, пръски кръв и много сиво вещество, ще видиш разкривената рамка на бившите слънчеви очила на жертвата си. Това искаш, нали? Да, знам, че го желаеш, желаеш го повече от всичко друго на света. Но помни, противникът никога не спи. Затова понякога ще ти трябва помощ, която ще получаваш от други наемници, с които ще трябва да действаш в екип. За да не се застреляш по погрешка в тъмното или да се издадеш пред противника, към оръжията си ще можеш да добавяш най-различни аксесоари - фенерче, лазерен или оптичен мерник и заглушител. Ще можеш да прикачаш към автомата си и гранатомет, но той е прекалено грубо оръжие, за да го споменавам редом с описаните по-горе дефензивно-пасивни аксесоари. Враговете ще имат удоволствието да изпитат на свой гръб гръмогласното действие на 10 различни вида гранати. Със или без съотборниците си, пътувайки с хеликоптери, камиони и други возила, ще минеш през Хонг Конг, Прага, Камчатка и Колумбия, които са представени по невероятен начин чрез преработен Quake 3 енджин. Но колкото и да ти се иска, няма да можеш да се постреляш с колегите си в мрежа, защото multiplayer няма да има. Мотивът е, че конфронтации с останалите наемници само ще те разконцентрират и ще ти отвлекат вниманието от важните мисии. Ще бъда честен с теб, в SoF 2 няма да ти бъде лесно. Но аз знам, че си мечтаеш за такова преживяване. Присъедини се към редиците ни! Стани наемник!

Return to Castle WOLFENSTEIN

Очаквано завръщане

■ Activision ■ ;http://www.activision.com/games/wolfenstein

Wolfenstein 3-D се смята за баща на 3D-екшъните. Интересното е, че в тази игра, излязла в началото на деветдесетте, нямаше почти нищо триизмерно. Но това е без значение. Тя стана основоположник на може би най-популярния жанр сред компютърните игри и дори само поради тази причина никога няма да бъде забравена. Славата ѝ не беше изконсумирана докрай и Gray Matter Interactive Studios използваха случая, като откупиха правата върху Wolfenstein от id Software и обявиха заглавието на новия проект: Return to Castle Wolfenstein.

Павел Панков
Pave@dir.bg

За какво по-конкретно ставаше дума във Wolfenstein 3-D? Трепехте нацисти. Традицията, разбира се, ще бъде спазена и в Return to Castle Wolfenstein нацистите отново заемат централно място. Но всяко еднообразие води до духовен упадък, затова разработчиците не са се задоволили само с нацисти, а са прибавили и нещо по-екстравагантно и нехарактерно за периода на Втората световна война – зомбита! През девети век саксонският принц Хайнрих мечтаел да изгради независима Германска държава отделно от могъщата държава на франките. Превеждайки древни източни текстове, той се убеждава, че неговият народ е пряк потомък на Thule – раса с чисто съзнание (каквото и да означава това). По-нататък принцът опитва да "точи" от енергията на този народ и успява. Пръква се цяла армия от Живи Мъртвци, водени от Черни Рицари.

Нашият млад специалист по черна магия успява да впрегне енергията на Thule срещу всички, които биха му се противопоставили. Легендата разказва, че през 943 г. мистериозен монах се изправя пред Хайнрих и неговата армия и след кратка кървава битка принцът е погребан на далечен планински връх. Знаейки, че злото не може да бъде унищожено, а само възпряно и ограничено, монахът използва древни текстове и създава могъщи заклинания, забраняващи влизането в гробницата.

Идването на фашисткия режим на власт в Германия води със себе си и интереса към окултизма. Хитлер търси нетрадиционни средства, за да постигне желаното превъзходство над Съюзниците. Химическите оръжия, далекобойните ракети, реактивните двигатели... това са само част от немските разработки през този период. А с какво се занимава командващият SS – Хайнрих Химлер? Кой за каквото е учил – с времето Химлер се убеждава, че може да съживи злополучния принц и негов адаш. А заедно с него и цялата му армия. През септември 1943 г. Химлер открива гробницата. Необходим му е само специален серум, намиращ се в незнаен гроб. Планът е почти перфектен. "Почти" защото в него не е предвидено участието на

B.J. Blaskowitz – специално обучен рейнджър,

изпратен в Castle Wolfenstein, за да осуети експериментите на Химлер.

Първата ви задача в същност ще бъде да избягате от замъка и да докладвате какво сте видели там. Постепенно ще разкриете грандиозния план на Химлер и какво е необходимо, за да го спрете.

По време на изложението E3 Activision представиха играта и се разкри доста около това как изглежда и какво ще представлява.

В направената демонстрация действието се развива в авиационна нацистка база, а задачата ви е да унищожите колкото се може повече.

Return to Castle Wolfenstein използва графичната машина на Quake III: Team Arena и тя е оползотворен наистина добре.

Изкуственият интелект ще бъде на много високо ниво. Противниците почти винаги ще търсят прикритие, а когато вие опитате да се скриете, ще ви преследват. Гадините били толкова умни, че се сещали да обърнат някоя маса например и да се прикрият зад нея. Войниците използват всякакви превозни средства – камиони, коли и други такива.

Оръжията ще са доста разнообразни, като се има предвид нивото на технологията по това време. Полуавтоматични и автоматични пушки, пистолети и всякакви модификации. Най-впечатляваща ми се струва горелката. Ще има няколко възможности за разузнаване – чрез оптичния мерник на снайпера, най-обикновен бинокъл, или визьор за нощно виждане. Почти всичко в играта ще бъде разрушимо като по-големите обекти ще изискват динамит.

Както винаги при такива чакани проекти, сроковете постоянно се отлагат и по последни данни играта ще излезе към края на годината. Надявам се да е тази.

Прасета срещу зайци!

Точно така. Именно това са враждуващите страни в новата стратегия в реално време Swine на Fishtank Interactive, която, ако не друго, със сигурност ще е едно от най-оригиналните заглавия на годината. Естествено прасетата и зайците имат на разположения и оръжия като танкове, бомбардировачи и т.н. Цялата графика е в пълно 3D и силно наподобява анимационен филм. Дали хитрата идея ще бъде успешно превърната в добра игра ще видим през октомври.

Metal Gear Solid 2 ще се забави

Играта ще се появи първо за PlayStation 2, а чак година по-късно за X-Box и PC.

Очаквайте Final Fantasy 11

Това съобщиха от щаба на SquareSoft. Девета и десета част от серията ще са си чисти конзолни заглавия, а единадесетата ще е ориентирана предимно към игра през Интернет и ще се появи за PC.

Mafia: La Cosa Nostra

GOD и Illusions представиха своя 3rd person екшън, в който влизате в кожата на гангстер. Още се обмисля дали да бъде вкарана опция за поглед от първо лице. В играта ще има много стрелба, каране на коли, невероятни пейзажи и над два часа филмчета. Излиза тази зима.

4x4 EVO 2

В продължението на 4x4 Evolution ще имате възможност да карате off-road над 100 лицензирани машини, изградени от по 5000 полигона всяка. Освен с впечатляваща графика 4x4 EVO 2 ще ни зарадва с интересни мисии и изпипан мултиплейър. Чакайте продукта на Terminal Reality през зимата.

Thief 3 и Deus Ex 2

Двете игри ще се забавят, тъй като първо ще бъдат пуснати за конзолите. Eidos обясняват, че това се дължи на оптимизацията в разработката на различните версии, но най-вероятно истинската причина е в "зеленото".

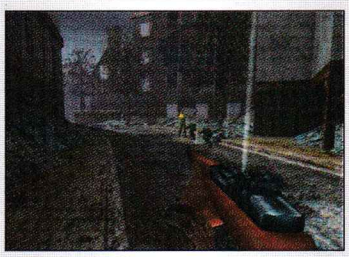
Red Faction

Пуцалката на THQ ще разчита на сюжета си, който много наподобява на "Зов за завръщане", и невероятното AI на противниците. Действието се развива на Марс, където ще водите бунта на местната колония срещу деспотична корпорация. Енджинът е оригинален и ще позволява невиждани деформации и разрушения в реално време. Red Faction скоро излиза за PS2, а за PC можем да го чакаме наесен.

Star Trek: Armada 2

Продължението на миналогодишния хит ще ни предложи три солови кампании - на Федерацията, Клингоните и Боргите. Стратегията на Activision ще има подобрена графика, нов интерфейс и задълбочен геймплей. Насрочена е за тази Коледа.

Medal of Honor: Allied Assault

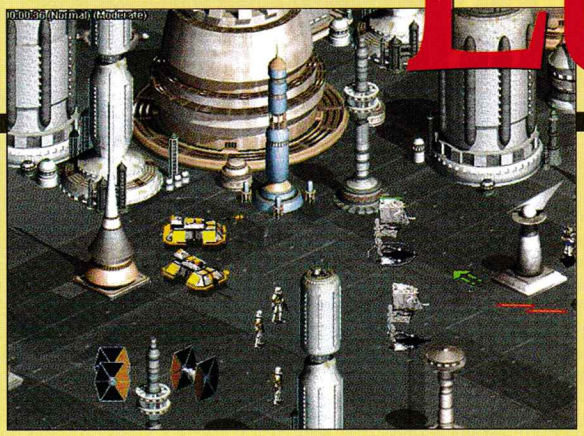


Electronic Arts могат да се гордеят. Техният FPS, базиран на събитията от Втората световна война, беше едно от истинските събития на шоуто. По мнение на западните ни колеги, MOH:AS ще постави нови стандарти в жанра. Подробно превю ще ви представим в някой от следващите броеве, а самата игра чакайте през октомври.

EA също така презентираха FIFA 2002, както и новия NHL.

Джедаите атакуват PC и всякакви конзоли

Lucas



Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Има една стара поговорка, че от два стола се пада на земята. В момента LucasArts се опитват да седят едновременно не на два, ами поне на десетина стола, а за такава ситуация дори народните мъдрости не казват нищо. Имам предвид повсеместната атака на всички конзолни фронтове, която блесна в цялостната си злокобна, поне за нас – PC-геймърите, прелест на тазгодишното E3. Може би ви се иска да поиграете на Starfighter Special Edition или Obi-Wan? Няма проблем, стига да си закупите X-Box... По същата логика ви трябва машинка тип PlayStation 2, за да се насладите на високите скорости във втория епизод на Racer и конзола Nintendo Gamecube, за да пробвате Rogue Squadron II. Някои от тези заглавия може и да бъдат издадени за PC, но поне в обозримо бъдеще само конзолните играчи ще могат да им се насладят. Тук мога да направя не един или два коментара, но ще се въздържа, най-вече защото не ми се иска да излизам от рамките на добрия тон. Все пак LucasArts си остава една от любимите ми гейм-компании, макар че напоследък съм склонен да поставям под въпрос някои решения във фирмената им политика. Но, млъкни сърце – все пак PC-то не е забравено. На E3 се разкриха нови подробности за цели три много интригуващи проекта, които в близко или по-далечно бъдеще ще кацнат и на нашите монитори (изключвам от сметката интернет-базираната Galaxies, която не представлява интерес за мнозинството нашенски геймъри). Няма нужда да ви казвам, че отново ще пътуваме в една далечна, далечна галактика...

Star Wars: Galactic Battlegrounds
ETA: Зима 2001

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS

От всички Star Wars игри, които LucasArts издават за PC, Battlegrounds е в най-напреднал стадий на разработка. Ако всичко върви по план, тя ще бъде пусната на пазара към края на тази година и ще реабилитира понатъртената репутация на компанията в стратегическия жанр. Напомням ви, че играта ползва двуизмерния "джини" енджин на Ensemble Studios, доказал се в Age of Empires II. По думите на един от главните дизайнери на играта, в момента е практически невъзможно да се направи триизмерна стратегия от този епичен мащаб – където стотици единици едновременно участват в битката. LucasArts си признават, че именно преминаването към 3D-графика е било основната причина за провала на Force Commander и нямат намерение да повтарят скоро същата грешка.

Battlegrounds има амбицията да съчетае в себе си майсторството на Ensemble Studios в жанра RTS, с внушителната мултимедия и епичната фабула, които открай време са специалитет на LucasArts. Шестте бойни кампании ще представят нещо като антология на сагата Star Wars – такава, каквато я познаваме до момента. На езика на реалновремевите стратегии ще бъдат преразказани култови моменти от класическата трилогия и Епизод 1, като дискретно ще бъдат пропуснати все още неиздадените Епизоди 2 и 3 (учителят на джедаите Йода би казал по въпроса: "В бъдеще expansion pack надушвам, хмм..."). В сюжетната линия на играта ще бъдат включени и много непознати от филмите приключения.

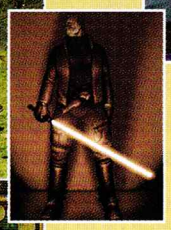
На E3 бяха представени в най-подробни детайли повечето структури и бойни единици за всяка от шестте раси (Бунтовниците, Империята, Търговската Федерация, Уукитата, Набу и Гънганите). Стремежът на авторите е базите на различните раси да имат сходна конструкция за улеснение на играча. Дори формата на сградите ще бъде подобна. Същинските разлики ще се проявяват при бойните единици и особено в специалните оръжия на расите. По предварителни данни геймплеят ще е по-близък до този на AOE, отколкото до която и да е от останалите хитови реалновремеви стратегии. Това не е учудващо, като се има предвид участието на екипа спецове от Ensemble Studios в проекта.

Star Wars: Jedi Outcast
ETA: Пролет 2002

STAR WARS JEDI OUTCAST JEDI KNIGHT II

Какво е това? Dark Forces III, Jedi Knight II или просто Jedi Outcast – най-новото приключение на Кайл Катарн – джедаят, започнал кариерата си като наемник. Жанрът естествено е first person shooter. Новината гръмна на тазгодишното E3 със страшна сила, а очевидци твърдят, че именно тази игра, сред

Arts на E3



всичките останали хитове на LucasArts, предизвикала най-голям интерес сред посетителите. Поне аз не съм никак учуден, тъй като Dark Forces и Jedi Knight са се настанили безапелационно в личната ми класация ТОР 5 за жанра 3D Action.

Отново Кайл ще използва богат арсенал от огнестрелни оръжия, джедайския си меч и мистичната Сила, за да се изправи срещу най-новата заплаха на Тъмната Страна. Игровите елементи от Dark Forces и Jedi Knight трябва да бъдат успешно интегрирани и обогатени в новата игра. Макар че силата на предишните две заглавия от серията бе преди всичко в соловата игра, разработват се и атрактивни варианти на multiplayer – различни видове детмач и кооперативен игрови режим.

Това заглавие се разработва в партньорство с Raven Software – създателите на Heretic и Star Trek: Elite Force. Към тежестта на техния авторитет се прибавя и фактът, че за играта е закупена последна версия на енджина на Quake III: Team Arena. С няколко "дребни" модификации – капацитетът за полигони е УДВОЕН и успешно е интегрирана системата за анимации GHOUL II, позната от Soldier of Fortune.

На E3 бе демонстрирана съвсем работеща демоверсия от едно ниво и повечето от западните ни колеги-журналисти й дават недвусмислено добра оценка. Като се има предвид, че играта се разработва едва от февруари и се очаква да бъде готова през 2002 година, е трудно да си представим атракциите, които ни очакват във финалната версия.

Star Wars: Knights of the Old Republic
ETA: Зима 2002

Това е името на мистериозното RPG, което LucasArts от половин година разработват в партньорство с BioWare – безспорните крале в жанра на компютърните ролеви игри. Макар че проектът бе обявен още миналата есен, досега информационното затъмнение около него бе почти пълно. Мъглата се разпръсна малко на E3, където бяха обявени официално името на играта и някои от ключовите подробности около нея. Зад закрити врати бе демонстрирана и работна версия.

Очевидно, за добро или за зло, Baldur's Gate 2 и неговият expansion ще си останат последните двуизмерни творения на BioWare. Knights of the Old Republic ще използва чисто нова триизмерна графична машина, която да оползотвори страховития потенциал на наймодерните ускорители (говорим си за калибър Nvidia GeForce 3 и нагоре). Не бързайте да трошите касичката-прасенце, за да съберете стотинки за поредния ъпгрейд, тъй като играта ще е готова най-рано през втората половина на следващата година.

Очевидци твърдят, че хореографията на битките между джедаи, показани в демото, напомняла едва ли не на финалната бойна сцена от Епизод 1. Това само може да зарадва феновете, но още по-приятна е новината, че зад красивата триизмерна фасада Knights of the Old Republic си остава пълнокръвна ролева игра, издържана в най-добрите традиции на жанра. На разположение ще имате страховит арсенал от екипировка и оръжия, джедайски умения, гъвкава AD&D-базирана ролева система и цял един сложен фантастичен, но древен свят (действието се развива 4000 години преди Епизод 1). Макар че играта все още далеч не е готова, можем да разчитаме, че BioWare и LucasArts ще бъдат на висота с този толкова амбициозен проект.

Alone in the Dark: The New Nightmare

Spiral House пуснаха подробности за четвъртата серия на популярната поредица. В PC версията, която ще се появи след броени месеци, можем да очакваме близо 30 часа игрално време. Преиграването ще е интересно, тъй като героите са двама, Aline и Edward, и виждат събитията от различен ъгъл.

Mortal Kombat... 5?

Midway показаха трейлър на своята "next-generation Mortal Kombat game". Играта ще е коренно различна от това, което сме свикнали да виждаме, но ще се завърнат познати герои, историята ще продължи, а фаталитата така или иначе са задължителни. За да се подчертае новото начало на поредицата, играта по всяка вероятност няма да има "5" в заглавието, но това тепърва подлежи на уточняване.

Експанжън за Kohan

TimeGate Studios анонсираха Kohan: Ahriman's Gift, който всъщност ще е предистория на Immortal Sovereigns. Отделно от новите герои, чудовища и магии можем да очакваме чисто нова солова кампания, отделни мисии и подобрена версия на приложения в играта редактор. Няма обявена пускова дата.

Втори серии

Продълженията на хитовете Counter-Strike и Soldier of Fortune бяха представени на експото и по всеобщо мнение и двете игри имат амбиции да се докажат не само в геймплея, но гонят конкурентните заглавия и в графично отношение.

Ego само за X-Box

На E3 Питър Молиньо представи новата си игра Ego. Тя ще бъде нещо като смесица между Black & White и Ultima. Идеята е, че вие поемате ролята на вашия герой и играете неговия живот от раждането до смъртта. За съжаление всичко това ще е само за X-Box.

Купища нови Tycoon-и

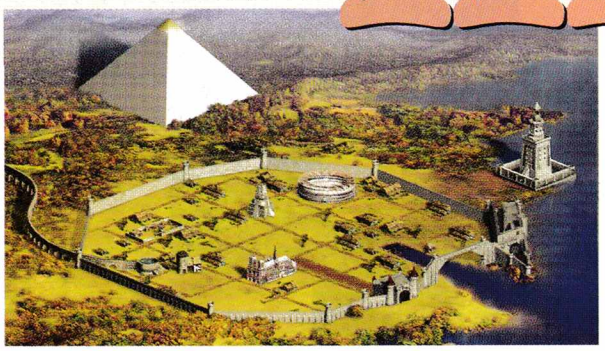
На E3 смаяните посетители за пореден път имаха възможност да се убедят, как една добра идея се плагиатства масово. След като през последните години се нагледахме на какви ли не (обикновено скапани) опити да се изкопира успеха на RollerCoaster Tycoon, сега ни чакат още минимум две такива игри. Това са Zoo Tycoon на Microsoft и Car Tycoon на Fishtank Interactive. В първата игра имате възможност да се изживявате като мениджър на зоологическа градина, а във втората се опитвате да повторите успехите на Хенри Форд в автомобилостроенето. Дали си струва, ще разберем през есента. Поне за творението на Microsoft има доста положителни първи отзиви. Така например пускането на тигрите на свобода имало доста интересни ефекти върху посетителите на зоопарка.

X-Box инвазия

Компютърът за телевизор на Microsoft обра овациите с чудесните игри, които ще се появят за него. Сред многобройните заглавия изпъкват The Matrix, Unreal Championship, Dead ot Alive 3, Obi-Wan, WWF Raw is War, Halo, Malice, Oddworld: Munch's Odyssey... Като се има предвид примамливата цена от само $299, няма причини да се съмняваме, че конзолата с GeForce3 и DVD ще се наложи. Първите бройки ще се появят на 8-ми ноември тази година.

Civilization III

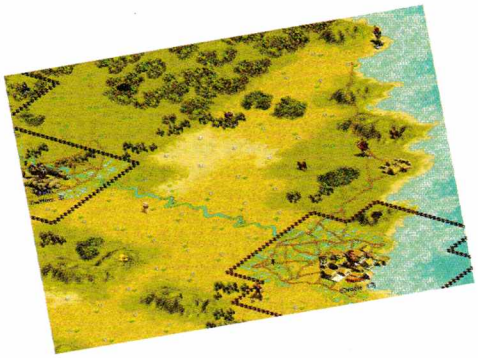
Добрите идеи живеят дълго, гениалните игри - също



Цивилизацията – Стратегията с главна буква, която безспорно доказа гения на Сид Майер, играта-феникс, прераждаща се от пепелищата по веднъж на всеки 2-3 години... На изложението E3 бяха разкрити нови подробности за третата ѝ серия, която Firaxis Games трябва да завършат до края на тази година. Бе показана и работеща демоверсия.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

По дрехите посрещат, по геймплея изпращат! Новите дрехи на Civ-а безспорно правят хубаво впечатление. Макар че подобрената



графика не може да се нарече чак внушителна, определено играта изглежда доста по-добре от което и да е от предишните си превъплъщения. Отделните единици са реализирани с 3D-технология и анимирани красиво, в контраст с безжизнения схематичен свят на повечето от досегашните Цивилизации. Самият свят също ще бъде доста по-красив и разнообразен – художниците на Firaxis се бият в гърдите, че са създали над 12000 различни "плочки", от които да се сглоби мозайката на новата им игра. Много красиво ще изглеждат също и лицата на дипломатите на отделните цивилизации, както и панорамните изгледи на градовете. Но стига толкова приказки за графиката, нека оставя скрийншотите да говорят по-нататък.

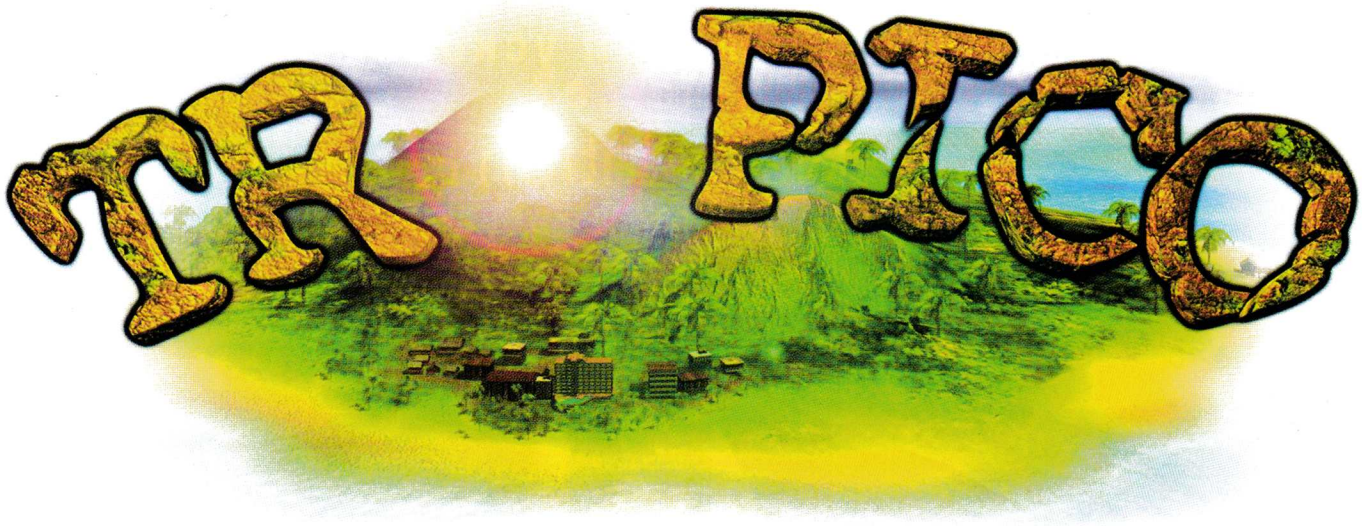
Сред най-любопитните нови елементи в геймплея на Civ 3 ще е възможността цивилизациите да трупат Culture Points и да ги използват за немилитаристична експанзия. Такива точки получавате за всяка построена църква, библиотека, катедрала и т.н., като броят им се увеличава, колкото по-древна е съответната сграда. Цивилизациите с най-висока култура ще имат сериозно дипломатическо влияние и дори ще могат безкръвно да завоюват чужди територии.

Много нови опции ще има и в дипломацията, войната, индустрията и търговията. Конкретно щастието на вашите граждани ще бъде още по-важно, особено при дълга война – когато бойните действия се проточат, пропорционално ще нараства и рискът от бунт или гражданска война на ваша територия. В Civ 3 за първи път са въведени тъй наречените "ключови ресурси" – да речем, ще ви трябва желязо, за да правите бронирани войници или пък вино, за да бъдат хората ви по-щастливи. Ако не можете да добиете такива благини на собствена територия, винаги остава възможността да уговорите търговски пакт с някой от съседите си. Или пък да си ги завоювате с груба сила, плячкосвайки чуждите кервани или направо завладявайки вражеските източници на ресурси. Прекъсването на противниковите търговски пътища ще е ключов момент във всяка продължителна война и ще внася допълнителен елемент на реализъм.

Firaxis обещават и лесен, и интуитивен интерфейс, който да не стряска новаците. Това не е лека задача, като имаме предвид множеството менюта и възможности, които неизбежно присъстват във всяка Цивилизация. Очаквайте добър tutorial, въвеждащ играчите в сложния стратегически свят, както и програма-редактор, с която да можете да творите собствени карти и сценарии.

Във финалната версия трябва да присъстват още и единици-лидери, както и много други нови стратегически елементи, по които все още се работи. Волю-неволю ще трябва да почакаме до зимата, за да видим кои от хрумванията на екипа на Сид Майер ще намерят място в завършения продукт и кои ще "изпаднат" поради несъвместимост с цялостната концепция на най-великата стратегия за всички времена.

COMMAND & CONQUER
RED ALERT 2
най-нови лицензирани игри,
50 компютъра
Pentium III,
667Mhz,
19" монитори,
мощни графични ускорители
Geforce2
PlayStation 2
DIABLO II
гарантиран бърз
достъп до INTERNET
ползване на
HEADOFF мрежата
компютърен клуб
MACKATA Z
само 1 лев на час
colin mcrae rally 2.0
Компютърен клуб MACKATA Z
ул. Д-р Стефан Сарафов 24
тел.: 953 41 29, 088 887 672
Предлагаме Ви: уютно кафе, зала с климатик,
магазин за софтуер и хардуер
бул.България
НДК
Бояна
Маската Z
бул.Витоша
ул.Д-р Стефан Сарафов
XIV
поликлиника
Южен парк



Свободни работни места - Диктатор - 1 брой

■ Pop Top Software/Gathering of Developpers ■ tropico.godgames.com ■ P200, 32 MB RAM ■ симулация ■ 1 CD

El Presidente! Добре дошли на Тропико - нашия малък карибски остров. Всички жители с нетърпение очакват новия Диктатор! Надяваме се, че ще имате повече късмет от предишния, който се удави по време на риболов... Трагичен нещастен случай... О не, момент... това беше диктаторът от четвъртък! А пък последният се натрови от храна... безспорно нещастен случай, разбира се! Но пък вие ми изглеждате доста способен! Какво? Стража ли? Не искам в затвора... Нееее! El Presidente! Затворникът... От прозореца на четвъртия етаж... при опит за бягство! Благодаря, El Presidente, ще продължавам да ви служа все така предано! Споменах ли Ви, че тъща ми настоява за по-добро жилище?

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Всеки иска да живее в близост до Двореца.

Какво да се прави! Такива са делниците на диктатора... Труд, труд и пак труд! За благото на всички, разбира се! Но пък Президентският Дворец си го бива! А колкото до онази сметка в швейцарска банка - това е просто малка компенсация за огромните усилия! Защото друга благодарност трудно ще се дочака - тези тропиканци изобщо не оценяват какво правя за тях! И все недоволстват! Храната им не била разнообразна... в жилищата им било пълно с хлебарки! Че те какво искат? Клаудия Кардинале ли да дойде? И от работата само недоволстват - работели много и получавали малко! Капризи! Че то всеки иска да работи малко и да получава много! Ама няма! На това отгоре разни чужденци им пълнят главите с глупости - свободни избори искали! Ще имат избори, щом искат! Като че ли не знам как се печелят избори - с бой и безплатни кебапчета! Кой каквото си пожелае! Да не говорим, че онези от избирателната комисия си получават заплатата от мен! Три пъти ще си помислят, като започнат да броят! А ако някой много си вири главата, и на него ще му намеря цаката! Тази армия и тази полиция за какво е? А затвора за какво съм го построил? Ами министъра на правосъдието? Да не смятате, че го издържам с двете му любовници, защото ми е много симпатичен? А вестниците, радиото и телевизията? Независими били! Независими са я! Как иначе! Аз само независими вземам на работа!

Графика
9
Звук
9
Геймплей
9
Общо
9

Туризмът носи добър доход.

Вчера разговарях с американския посланик. Симпатяга! Умен човек! Веднага си личи, че разбира колко отговорна и тежка е работата на един Диктатор! Договорихме се да спретнем една рекламна кампанийка... За туристите, де... Да идват повечко и да носят повечко пари. В замяна американците ще получат земя да си построят база. С всичко, което се полага - самолети, кораби... То освен това една американска база си е добър бизнес! Знаете ли американските войници колко пари харчат по ресторантите и казината! Поговорихме си с посланика и за банката. Тя нашата банка, не знам дали знаете, върти доста голям бизнес! Понеже не се плащат данъци... Ето онзи ден се появи един момък с два куфара! Познайте какво имаше в тях! И един такъв въпитан! И правилно говори! "Ето, Господин Президент, този дребен сувенир от нас! В знак, че оценяваме усилията, които полагате за подпомагане на световната икономика!" Жалко, че вечерта някой го гръмна в хотела... Но какво толкова, куфарите вече бяха в банката...

А сега съм замислил да построя едно заводче! За първокласни цигари

Действието на играта започва през 1950 г.

Кабинетът на El Presidente.

и пури! В Америка пурите доста се търсят! Дори и американските президенти си падат по тях! Стига само съм изнасял необработен тютюн! Едно такова заводче ще ми донесе... исках да кажа ще донесе на Тропико добра печалба! А мога да направя и една инсталация за дестилация на алкохол. За оригинално шотландско уиски! Или по-добре за отлежал френски коняк? Ще видим, ще помислим...

Колко стана часът? Ех, как бързо лети времето! Но един Диктатор няма много свободно време...

Работа, работа и пак работа!

Сега ще се наложи да направя инспекция на кабарето... Нали знаете - култура на обслужването, хигиена и всичко там както се полага! Ще се наложи да инспектирам и новата танцьорка! Какво да се прави - дългът преди всичко! Ама пък и танцьорката си я бива! Французойка! От България!

Генерале! Каква е обстановката на острова? Колко бунтовника се предадоха на правосъдието? Западната ферма! Генерале! Войниците ви носят оръжие! Използвайте го! Не искам такива дребни подробности да ме притесняват! Какво? Да, да, разбирам! Тъкмо бях ви приготвил малко коледно подаръче! Коледата била още далече ли? Хайде сега, формалности! Вземете го, вземете го! Радвам се, че ви хареса! Как мислите, дали да не обявим амнистия? Ще понамалим малко данъците, ще направим всенародно увеселение? И дарение на Църквата също? А който не се предаде ли? Ами армията за какво е? Хайде, Генерале, вършете си работата, защото и аз имам много неща за правене! Свободен сте! И ако ви остане време, прескочете до кабарето да видите новата танцьорка! Истинска професионалистка!

Звучи ли ви забавно? Да? Ами то наистина си е забавно! Да си El Presidente в новата игра Tropico, създадена от Pop Top Software и разпространявана от Gathering of Developpers, си е много забавно, но е и много трудно! И ако някой не знае - Pop Top Software не е случайна компания! Това са същите хора, които създадоха Railroad Tycoon 2 преди две-три години, така че новата игра е почти съвършена и професионално направена - истинско предизвикателство за всеки, който си пада по подобни симулации.

На ниските нива на трудност играта може да прилича до голяма степен на чисто икономическа стратегия, но нещата коренно се променят дори и на "нормалното" ниво. Ще имате различни цели за изпълнение в зависимост от това дали сте избрали предварително подготвени сценарии или игра на случайно генерирана карта, но независимо от всичко основната ви цел е винаги една-единствена - ДА ОЦЕЛЕЕТЕ! Могат да се случат цял куп събития, които да ви пометат от диктаторското кресло и тези събития зависят от почти двадесет фактора! Освен това не е трудно да се досетите, че много от тези фактори са и взаимно противоречащи си, така че ще бъдете принудени непрекъснато да лавирате, да правите компромиси и нетрадиционни ходове или да избирате по-малкото зло. Най-класическият пример - заплатите! Ниските заплати водят до голямо недоволство (а бе, тези хора наистина са големи мърморковци!), до висока емиграция и до ниска покупателна способност. Какво? Не бе, не говоря за България! За Тропико става въпрос! Ако увеличите заплатите пък, ще останете без пари. Освен това ще се увеличи притокът на имигранти и понеже нямате пари за ново строителство и нови ферми, ще се получи безработица, липса на храна и на жилища... което пак ще доведе до недоволство! Едно от нещата, които можете да направите по въпроса, е да си издигнете Шенгенска бариера! За целта ви трябва емигрантски офис, за който разполагате с различни опции - можете да полагате усилия за привличане на всякакви работници или само на квалифицирани специалисти, можете и да забраните изобщо притока на чужденци (не се отнася за туристите) или обратно - да подпомага напускането на всички, които са недоволни от вас! Подобно е и действието и на останалите сгради и професии - въобще създателите на Tropico са постигнали невероятно обвързване между различните фактори, влияещи на играта, различните сгради, наличните специалисти и вашите действия и възможните опции.

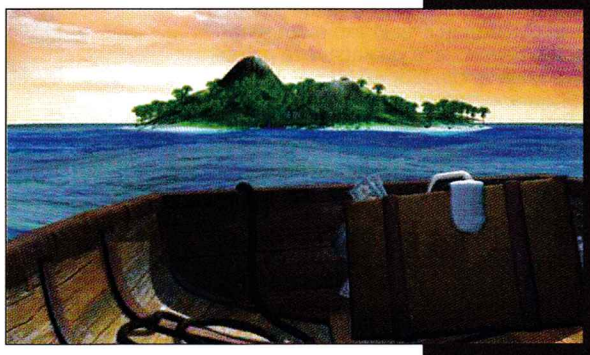
Начините за загубването на играта са няколко - американците или руснаците могат да окупират острова, бунтовниците могат да станат прекалено силни и да победят армията ви или дори самата армия да направи военен преврат. Освен това периодически населението ви започва да настоява за избори и ако приемете да ги проведете, можете и да ги загубите, независимо от всички способи за въздействие, с които разполага един диктатор. Тук има и нещо странно - можете изобщо да откажете провеждането на избори, но ако се съгласите и ги загубите, не разполагате с една от най-елементарните възможности - да не признаете изборните резултати и да тикнете победителя в затвора :-) Последният начин да загубите играта е да останете без поданици - ако почти всички емигрират, ако измрат от глад и болести или станат бунтовници!

Към Tropico има както tutorial, така и пълно ръководство, така че не би трябвало да имате проблеми с разучаването. Започнете обаче на ниска степен на трудност - в играта има голям брой "подмолни" и трудно забележими препятствия, на които е лесно да не обърнете внимание. За съжаление официалният сайт е красив, но безполезен. Няма никакви стратегии, hint & tips, нито дори линкове към фенсайтове с повечко инфо.

В повечето подобни игри населението ви е безименно и "анонимно", или ако хората имат някакви имена, то те са формални (като например в игрите от поредицата Sim City). В Tropico обаче абсолютно всяко човече си има собствено име и индивидуалност! Ще срещнете и такива имена като "Борис Путин" и "Фидел Елцин", но това служи само за "подправка" към играта; по-важното е, че хората ви действително се различават по цял куп подробности. На първо място те имат семейства и роднини - и недоволството на един от семейството се отразява на целия род. Освен това всяко човече се различава по образование, интелигентност, овладени професии, храброст и leadership. Хора с висока интелигентност стават по-добри професионалисти и по-бързо овладяват нови професии, а храбреци с висок показател leadership често се превръщат в политически лидери. Разбира се, полезно е да сте в добри отношения с тях - принципът на "моркова и тоягата" е валиден и тук. Ако периодичните "коледни" подаръчета не свършат добра работа, можете да обърнете дебелия край - все пак този затвор няма да стои празен, я... или дори да пратите наемни убийци! Разбира се, можете да се опитате и просто да изпълните всички искания на фракцията, но обикновено не става, тъй като често исканията на различните фракции са коренно противоположни. "Зелените" например искат прекратяване на всяка дейност, която замърсява околната среда, а религиозните фанатици настояват за забрана на хазарта... и въобще какви са тези днешни младежи!!! Ех, едно време младежта беше съвсем различна!

Подобни фактори определят доколко всеки островитянин е доволен от живота си... и познайте кой ще бъде виновният за всичките му проблеми! Най-важното е наличието на добре платена и отговаряща на образованието му работа, на прилично жилище в близост до работното му място и с разумен наем и на достатъчно храна. Когато тези основни искания са задоволени, идва ред и на останалите - забавления, медицинско обслужване, религия, образование, престъпност, околна среда и "свобода". "Свободата" е фактор, който ще ви трови най-много живота и зависи от много параметри - сред тях е наличието на вестници, радио и телевизия, влиянието на армията и полицията и провеждането на периодични "свободни" избори (какви свободни избори, какви пет пари - ами вие диктатор ли сте или какво?)!

Жилищата трябва да са в близост до работните места.


Adios, Tropico.

Доста неща в играта зависят и от вашата личност. В началото ще имате избор от действителни исторически личности или ще можете да си създадете собствен персонаж. Предвидени са голям брой възможности - както положителни, така и отрицателни или дори компромисни. На първо място ще трябва да изберете произхода си - ако например сте били шеф на полицията, ще се радвате на значително по-ниско ниво на престъпност, но и на по-лош показател "свобода". Ако пък сте изучавали политиката в Москва, можете да се радвате на

финансови "инжекции" от руснаците,

но пък американските канонерки ще бъдат честа гледка във водите около Tropico. Втората стъпка е да изберете начина, по който сте достигнали до властта - ако например сте я получили по наследство, поданиците ще са склонни да ви прощават повече неща - все пак властта ви е "от бога дадена"! Следва изборът на две преимущества - като например индустриалец, администратор и т.н. Някои от тях ви дават моментални изгоди, а от други можете да се възползвате едва в по-късния етап на играта (като например "Цар на алкохола"). Като за последно ще трябва задължително да си изберете и два недостатъка (ако не го направите, играта ви ги избира автоматично на случаен принцип). Сред недостатъците ще видите и някои забавни неща - например ако сте алкохолик, ще се радвате на особена почит от страна на руснаците, а ако сте женкар, ще имате повече проблеми с женската половина от островитяните (което би трябвало да е точно обратното, съдейки от практическия опит на един президент от близкото минало - все пак по-друго си е една жена да се похвали на приятелките си "Ние с El Presidente снощи..."). Можете да бъдете и скрърндза, параноик, страхливец, надут пуяк или просто пораснало дете-идиотче :-)

Какво друго може да се каже за Tropico? Графиката в великолепна, но всички хора се движат в реално време и като станат повечко, компютърът ви може да почне да се задъхва, ако е близо до минималната конфигурация, а за да използвате и хардуерното ускорение, ви трябва видеокарта с поне 16 MB.

Колкото до звука и музиката - ако си падате по латиното и по самбата, ще бъдете очаровани, а гласът на личния ви съветник е школуван и професионален - друг е въпросът, че обикновено се обажда да ви съобщи неприятни вести :-)

За да приключа - моето лично впечатление е, че тази игра е почти перфектно забавление за тези, които обичат симулациите, но е доста трудна! При това трудността е такава, че се забелязва, когато вече стане късно! Нещата на пръв поглед изглеждат наред - всички се трудят, имат жилища и храна и са задоволени основните им нужди, разполагате и с някакви пари... и въпреки това бавно и трудно забележимо се натрупват проблеми - докато нещата изведнъж станат неспасяеми и се наложи да изгледате финалната анимация. Но пък разполагате и с командата "load game" :-)

Тропиканците обожават да ходят на църква.

НАЦИОНАЛНА ИНТЕРНЕТ КАРТА

ДОСТЪП

цени на картите [лева]	локален достъп в София и Бургас	достъп от цялата страна
2,99	8 ч.	5 ч.
4,99	15 ч.	10 ч.
9,99	35 ч.	20 ч.
19,99	75 ч.	50 ч.

NeTEL

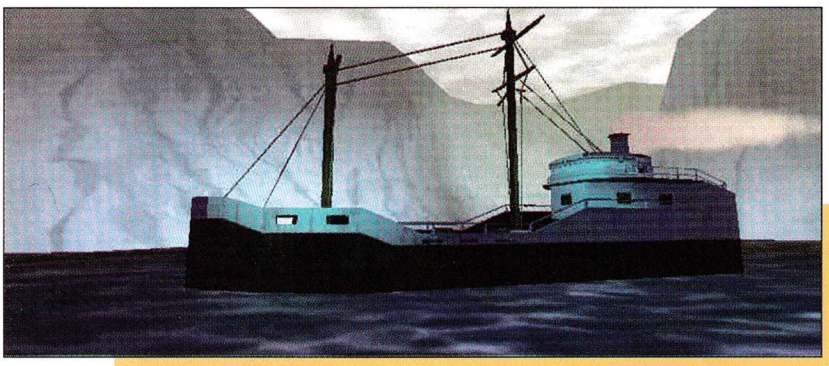
тел: [02] 986 7675
sales@netel.bg; www.netel.bg
за дистрибуция:
НЕТЕЛ ЕООД ; тел:[02] 986 7675

Atlantis The Lost Empire

Search for the Journal

Разхитителна идея на Disney как да закара куцо и сакато на кино

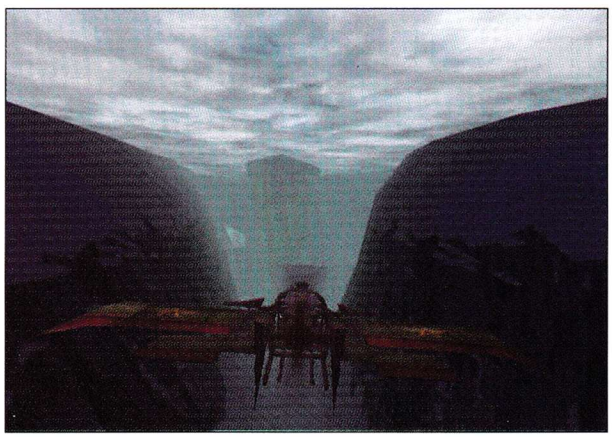
■ Disney ■ www.atlantisadventure.com
■ P266, 64 MB RAM, 16-bit DirectX-compatible sound card, 8MB video ■ 1 CD



Щатската кинопремиера на Atlantis: The Lost Empire беше обявена за 22 юни и впоследствие изтеглена със седмица напред. Кога американците ще гледат този филм беше безинтересно до момента, в който, няколко седмици преди събитието, излезе едноименният фентъзи-3D екшън – Atlantis: The Lost Empire – Search for the Journal, който се е устремил към титлата "Играта с най-грамаден тираж на всички времена".

Елица Тодорова
e_todorova@pcclub-bg.com

И как става тоя амбициозен номер с астрономическите продажби? Много просто – CD-тата с безплатната версия на играта направо ще залеят пазара – 12 милиона копия ще бъдат раздадени с витамините по аптеките (не по българските аптеки), опаковани заедно с DVD-заглавия и естествено в кутиите с любимите на целия американски народ овесени ядки (как без тях и без пуканките?). Защо ли Disney са замислили такава масирана пропаганда за непретенциозен безкръвен 3D-екшън, правен с LithTech-енджина, окачествен от медиите като "Quake за деца"? И този отговор е простичък – играта де факто представлява увод към филма и е предназначена да събуди апетита на американския потребител към него. Разширената ѝ версия – Atlantis: The Lost Empire – Trial by Fire, разбира се, ни най-малко не е безплатна.



Интрото е най-атрактивната и добре изглеждаща част на Search for the Journal – традиционна анимация, в която корабът на смели викингски мореплаватели е безмилостно унищожен от гигантска октоподеста морска хидра, докато се опитва да стигне до Атлантида. Тук, преди да ви е станало интересно, е мястото за предупреждение – Disney твърдят, че

играта е за над петгодишни...

Правете си изводите сами.

По-нататък действието продължава в 1901 година в Исландия и предхожда с 13 години това във филма. Търсите корабния дневник на викингите, в който са тайните на столицата на Атлантида. Книгата се охранява строго от смъртоносни пазачи в древен викингски лабиринт. Интригата безспорно привлича вниманието, нали? Историята на "Изгубения" континент и експедициите по неговото издирване е представена максимално пълно, точно както трябва – на сайта на Дисни ще намерите маскирани с "атлантически" руни всевъзможни исторически и псевдоисторически данни. (Само дето голото четене не вдъхновява екшън подвизи.) Геймплеят всъщност е убийствено досаден. По време на игра на всеки 3 секунди получавате напътствия какво да правите от типа "пази се от това", "ще видиш онова", а и действието е линейно до умопомрачение... "Муниците" никнат като гъби и можете да минавате през тях колкото пъти искате, докато лошковците не израстват на мястото си. Управлението е сносно направено, звуците са превъзходни, но графиката е отвратителна и атмосферата в играта е прекалено скучна. Възможно е Исландия да е грозно място, но не вярвам да е чак такава скръб.

След първия половин час (за който играта ще ви изхвърли три пъти), само мазохистите ще продължат търсенето на дневника.

И двете версии предлагат мултиплейър и опция за online-игра на GameSpy, но като съдя по безплатната, не вярвам да им се претоварят сървърите.

А филма ще гледаме и без да ни зарибяват с такива недоносчета.

e-mail, e-commerce...

eRacer

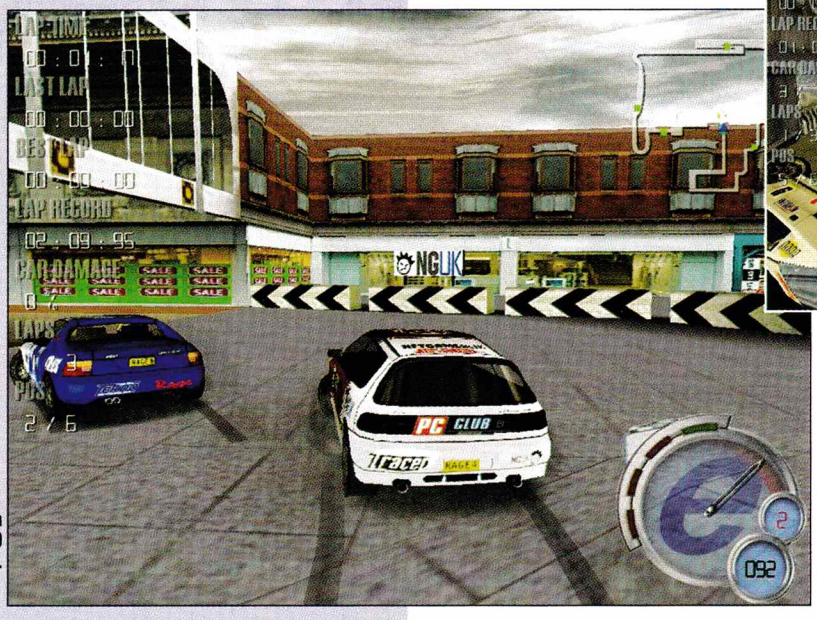
Една от първите игри, които разполагат с WAP-страница!

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	8	8

■ Rage Software ■ www.eracer-online.com
■ P2-266, 32MB RAM, 8MB 3D Video ■ Action-Rally ■ 1 CD

ОТ АВТОРА

■ eRacer е още едно доказателство за сериозния творчески потенциал на Rage Software. Новото заглавие от техния каталог притежава всички необходими качества, за да се превърне в хит сред феновете на виртуалните ралита. За това допринасят перфектното графично оформление, приемливото ниво на реализъм, забавният геймплей и разнообразните мултиплейър-възможности.



Страхотно е да караш с над 100 км/ч из града.

Rage Software е от фирмите, за които си мисля, че биха могли да направят игра от всеки жанр. В техния каталог има почти всичко: flight-симулатори, спортни игри, впечатляващи 3D-екшъни и ралита. Съвсем кратко след премиерата на Offroad, се появи поредното рали с марката Rage...

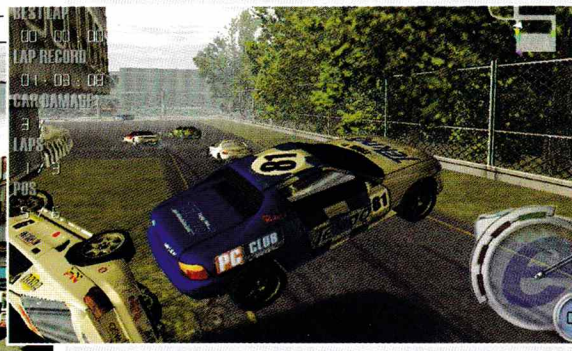
Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Не може да се отрече, че изборът на заглавие от страна на производителя е повече от подходящ. Еманията в кръщаването на разни неща от компютърната индустрия е определено печеливш подход, който се пренесе и в геймърските среди. Заглавието предполага шеметни състезания с високотехнологични машини по футуристични писти. Още първите кадри от чудесното интро показват, че като замисъл и изпълнение тази игра не е нищо повече от класическо рали със спортни автомобили.

В света на eRacer всичко се свежда до екстремно високи скорости и надпревара с безпощадни противници, които демонстрират перфектно владеене на машините. Въпреки бомбастичните имена като Dominator и Proteous, колите изглеждат познато. Някои от тях са почти точни копия на реално съществуващи, серийно произвеждани модели. Те са осем на брой, но в началния етап на играта са достъпни само две от тях. Това ограничение обаче не важи за виртуалните опоненти. По тази причина в първите няколко старта ще трябва да докажете своите пилотските способности зад волана на съвсем базов модел, срещу противници, разполагащи с по-мощни и бързи возила.

Авторите на играта са се постарали да вкарат някои чисто симулационни елементи. Всеки автомобил има своите уникални технически показатели, които силно влияят върху поведението му на пътя. Трябва да се отбележи, че колите се отличават с прекалена маневреност, а невероятната им лекота на движение оставя впечатлението, че теглото им не е повече от стотина килограма. Хората от Rage са успели да постигнат относително висок реализъм при изграждането на damage-моделите. По този начин всяка катастрофа нанася сериозни поражения както върху купето, така и върху двигателните характеристики на автомобила.

Автомобилите се отличават с невероятна детайлност.

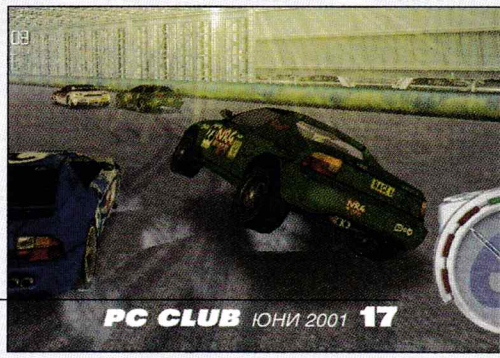


Катастрофите са истинско зрелище.

Едно от най-големите достойнства на eRacer е дизайнът на пистите. Те са четиринадесет на брой, като достъпни в началото са само четири от тях. Относително кратки са, но за сметка на това с много завои и различни препятствия. За разлика от подобните аркадни ралита, в които можете да преминете трасето, без да се сещате за спирачката, тук този стил на каране е немислим. Необходима е максимална концентрация, тъй като компютърните противници карат безкомпромисно добре и всяка, дори малка грешка ще ви изпрати на последното място. Трасетата са затворени, а посоката на движение по тях е строго определена. Възможност за избор на алтернативни маршрути няма.

Както повечето заглавия в този жанр, eRacer не предлага нищо ново по отношение на различните възможности за игра. Това са стандартните Championship, Arcade и Timetrial. Особено атрактивни са разнообразните мултиплейър възможности, които хората от Rage тепърва ще обогатяват и развиват. Любопитен е фактът, че играта е една от първите, разполагащи и с WAP-сайт, който е достъпен за всеки притежател на GSM-апарат, поддържащ тази технология.

Всеки завой крие риск от сблъсък.



Имало едно време на Запад...

DESPERADOS
Wanted Dead or Alive

■ Spellbound Entertainment ■ www.desperados-game.com
■ Pentium 266 MHz, 64 MB RAM, 420 MB HD ■ тактическа стратегия в реално време ■ 1 CD

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	9	8	8

"Хей, гринго, да не би слънцето да ти е изпържило мозъка, та загуби ума и дума?!" – облеченият в черно нечистоплътен мексиканец изплю ядно полусдъвкания фас и бавно започна да насочва ръцете си към пристегнатия към колана му кобур. По лицето му мудно се стече капчица пот, наглата усмивка постепенно се изпари и физиономията му се изкриви в злобна гримаса, зад чиято привидна непоколебимост садистично се прокрадваше сянката на неописуем ужас от неизбежното.

Никола Икономов
j_roger@usa.net

Мъжът без име просто стоеше срещу него и го пронизваше с безизразния си студен поглед, при това с такова олимпийско спокойствие, което би вбесило дори будистки монах. Студена пот. Пръстите ритмично танцуваха около револвера и сякаш всички нервни окончания на тялото се бяха съсредоточили в тях. Изпосталял лешояд лениво кълцаше с клюна си разложена мърша. Изведнъж зениците на мексиканеца рязко се разшириха и като на въображаем лист се изписа едновременно безумие, страх, бяс и обречена решителност. Той светкавично извади колта си и... черната пластмасова фигурка се строполи тежко и театрално на пода на детската стая. Безименният се надвеси над нея и чу последните думи на издъхващия: "Ще се видим в ада." – "Едва ли. – отговори му той, – вече съм бил там и дори ми хареса!"

Time is running out. Златният часовник на Купър може да свири зловеща мелодийка.

Така преминаха детските ми години – с фигурките на каубои и индианци, които ежедневно се сражаваха в специално създаденото за целта градче, което се простираше из цялата ми стая (та понякога и извън нея). В градчето имаше всички задължителни за Дивия запад аксесоари – ограбваната от бандити банка, незаменимият Saloon с веселите пиянски побоища и суперготиниият шериф, който се грижи за реда и сигурността. Имаше и една-единствена жена – при това за всички – не особено атрактивната негърка Роза, която си беше доста неумело извинение за липсата на нещо по-добро.

Мечтата ми да видя на екрана на компютъра си Дивия запад, такъв, какъвто си го представях, такъв какъвто беше по филмите, постепенно се изпари с годините особено след разочарованието Outlaws. Не ми оставаше нищо друго освен да ходя в аркадните зали и да се развличам с уестърн-класиките Iron Horse и Gun Smoke. Е, това вече не е нужно, защото Дивия запад най-после оживя в пълния си блясък в най-сполучливата компютърна игра с такава тематика, а именно Desperados: Wanted Dead or Alive на немската фирма Spellbound.

Панорамен пейзаж след голямото клане между кавалерията и мексиканските бандити. В огромни нива като това можете да запазите ориентацията благодарение на zoom-функцията.

За няколко долара повече

Сюжетът на играта умело съчетава мотиви от най-известните уестърни. Действието се развива малко след гражданската война в Щатите. Безмилостна банда под командването на мистериозния Ел Диабло (няма нищо общо с рогатия си адаш) редовно обира влаковете на железопътната компания Twinnings & Co. Засегнатите обявяват $15 000 за главата на Ел Диабло, но въпреки щедрото възнаграждение никой не смее дори да помисли да го преследва, та нали всички знаят, че той командва половината престъпен свят в Средния запад. Единствено Джон Купър, наемник с мрачно минало дръзва да тръгне по следите на "дявола" с намерението да го окошари и да прибере тлъстата награда. Естествено той не си прави илюзии, че ще се справи сам и за целта започва постепенно да събира старата си банда от суперпрофесионалисти.

След всяка една от 25-те мисии ще научавате за развитието на историята посредством страхотно направени

Кривата на полета на колбичките на Док или камъните на Санчес се показва преди хвърлянето. Щом противникът, както този симпатяга тук, светне в червено, значи попадението ви е сигурно.

ОТ АВТОРА

■ Desperados притежава не само всички положителни характеристики на Commandos, но и достатъчно индивидуален чар и оригинални идеи, което й осигурява достойно място в геймърския пантеон, но и първенството сред тактическите игри в реално време.

филмчета, в които опитното око едва ли ще пропусне множеството намигания към класическите уестърни на Серджо Леоне.

Създателите на Desperados не са ни спестили нито едно клише за Дивия запад, но това не дразни, защото всичко е направено с такъв финес и професионализъм, че веднага ще можете да се потопите в света, чиито правила и закони познавате отлично.

Ако вече сте разгледали картинките, сигурно ви е направило впечатление колко много Desperados прилича на излязлата през 1998 г. суперхитова тактическа игра Commandos. Същата маниакална детайлност при изобразяването на местностите, шестима специалисти в различни области, сходен интерфейс и практически еднакъв геймплей. Сега сигурно ще се нахвърлите с викове и крясъци: "Линчувайте плагиата", но не прибързвайте с оценките си, ще сгрешите. Наистина, Spellbound най-нагло са "заели" едно към едно гениалния принцип на Commandos, но вместо да направят бледо копие на оригинала, те са сътворили шедьовър, който доразвива и обогатява идеята с множество нови и находчиви хрумвания. В крайна сметка Desperados не само излиза от ситуацията като нещо много повече от "малкото братче" на Commandos, но дори успява да детронира играта на Pyro Studios, заемайки престола на тактическите игри в реално време.

Великолепната седморка (ако броим и маймуняка г-н Леоне)

Първата голяма разлика в сравнение с Commandos е, че тук започвате играта само с един персонаж – Джон Купър. В началото той трябва да събере отново бандата си в изключително интересно поднесен tutorial, обхващащ няколко нива, в които ще можете да се запознаете по-отблизо с всеки един герой и уменията му. Вместо някакви скучни обучаващи мисии, тези първи нива елегантно ви представят поредица от забавни ситуацийки, в които получавате нагледна представа как функционира всичко в света на Desperados. За разлика от Commandos, където мисиите не бяха обединени около някакъв сюжет, тук всяко едно ниво разкрива постепенно мистерията около лидера на бандитите, за да се стигне накрая до задължителния за всеки уестърн финален дуел в пълното със смъртоносни капани свърталище на Ел Диабло.

Както в играта на Pyro Studios основната атракция бяха шестимата командоси с различните си умения, така и тук акцентът пада върху изграждането на запомнящи се образи.

Предводителят на групата Джон Купър е супергероят в Desperados, еквивалент на зелената барета от Commandos. Той е най-добрият стрелец, но често предпочита да използва ножа си, който е значително по-безшумен от револвера и който дори може да хвърля от разстояние. Освен това Купър с лекота се катери по стени, оседлава коне, носи на гърба си изпаднали в безсъзнание или убити врагове и вкарва в действие юмруците си, когато се налага. При нужда може да използва и златния си музикален часовник, чиято мелодийка привлича вниманието на противниците ви.

Вторият герой, Самюел Уилямс, е чернокож дърдорко и шегаджия, който се оправя перфектно с динамит и всякакви експлозивни материали. Той също така може да връзва зашеметените врагове и да използва скритата си във вързоп гърмяща змия, за да спретва подли сюрпризи. Проблемът е, че въпросният трик рядко върши работа и често резултатът е, че горкото влечуго бива направено на решето.

Запознайте се и с Док МакКой – прочут шарлатанин и единственият в групата, който може да лекува останалите или да ги свестява, ако са изпаднали в ступор. При нужда той става смъртоносен със специалния си Buntline-револвер, който стреля точно на големи разстояния и дори може да бъде зареждан със свръхпрецизни (снайпер) патрони. Коронният му номер е да хвърля колбички с упойващ газ, който приспива всичко живо в определен радиус. В пристъп на гениалност Док е способен да използва палтото и шапката си, за да направи плашило, което от далече съвсем мяза на застрашителен каубой от плът и кръв.

Кейт О'Хара пък е фаталната жена в Desperados. Красивата професионална комарджийка трябва само да започне да оправя усърдно жартиера си, за да накара всеки зажаднял за прелести мучачо да премрежи поглед и да забрави за задълженията си. Ако въпросният досадник стане твърде настоятелен, тя може просто да му тегли един ритник между краката или пък да го заслепи за кратко с ог-

В тази нощна мисия трябва да се промъкнете незабелязано в лагера на бандитите.

ледалцето си. Кейт не се колебае да остави при нужда диря от картите си за покер, за да спретне с Джон и останалите подла засада на всеки наивник.

Едва по-късно в играта се натъкваме на останалите двама герои – силния като мечка мексиканец Санчес и крехката китайка Миа Юнг. Санчес е грубоват исполин, който мята камъни, премества тежки обекти (напр. картечници) и носи два трупа едновременно. Неговата текила "Пепе Лопез Голд" може да забави реакциите и да ограничи зрителното поле дори на

Отляво надясно – изобретателният Док, могъщият мексиканец Санчес, лъстивата Кейт, ловецът на глави Джон Купър, китайката Миа с маймунката г-н Леоне и експлозивният Сам.

Texas Gatling-gun Massacre. Санчес, своеобразен Рамбо в Дивия запад използва любимото си оръжие – "дебелата Берта", за да се справи с вражата паплач.

най-печените мъжаги, а с престорената си сиеста мексиканецът може да прикотка някои не особено интелигентни екземпляри и да ги разхвърля. Малката Миа въпреки липсата на нужните физически данни компенсира всичко с коварни азиатски номерца. Тя може да привлича вниманието на произволен пазач със своята свирчица, да хвърля заслепяващи нинджа бомбички и да изстрелва през тръбата си отровни стрелички, които карат улучените да обезумеят, нападайки яростно всеки, който им се изпречи на пътя (идеален начин да накарате бандитите да се избият един друг). Миа си има и малка маймунка – мистър Леоне, която може да заглавичкава противниците със забавните си изпълнения.

Сметката се плаща с олово

С тази пъстра групичка от различно надарени индивиди ще се изправяте всеки път срещу многократно превъзхождащи ви по численост противници. Поради това се налага да използвате познатите от Commandos принципи, а именно да оставате по възможност незабелязани и да елиминирате безшумно враговете си, комбинирайки различните способности на десперадосите ви. Разбира се, в повечето случаи не е фатално, ако ви открият, но в такива ситуации ще си имате работа с двойно повече гринговци и с многочислени хайки. Когато ви погнат, можете да се притаите някъде и да изчакате "жегата" да премине или просто да се направите на Клинт Ийстуд и да се опитате да изпозастреляте лошите момчета. Престрелките рядко завършват във ваша полза, макар че реално има някои нива, които могат да се минат с груба тактика. В Desperados през по-голямата част от играта ще сте заети да елиминирате един по един множеството пазачи, които стоят на пост или патрулират по определени маршрути. Проблемът е, че копоите се покриват един друг и вие обикновено имате само няколко секунди, през които зрителното поле на врага не е насочено към вас, за да изпълните подлите си кроежи. Пропуснете ли момента, почти сигурно ще бъдете разстреляни безмилостно като дръгливи прерийни псета. Слава богу, в играта има опцията Quick save, така че можете да се записвате на всяка крачка и да коригирате грешките в тактиката си моментално. Алилуя! От друга страна, това е един от малкото недостатъци на играта, защото точно както и в Commandos, ще трябва да преповтаряте многократно едни и съ-

Interview

Армин Гесерт

Продуцент на Desperados: Wanted Dead or Alive

Никола Дърпатов: Кажете ни нещо за Spellbound?

Армин Гесерт: Фирмата е основана от мен през 1994 г. Първата ни игра беше "Das Schwarze Auge" (много успешна немска ролева игра - бел.ред.), която направихме заедно с Attic Entertaiment. По-късно направихме Perry Rhodan - Operation Eastside, от която само в Германия и Австрия продадохме над 70 000 копия. През 1997 г. пуснахме Airline Tycoon, а миналата година продължението Airline Tycoon: First Class, което също беше доста успешно - над 150 000 продадени екземпляра в световен мащаб. Надяваме се Desperados да има още по-голям успех.

Никола Дърпатов: Колко време ви отне Desperados?

Армин Гесерт: Точно 30 месеца. В началото започнахме с петима програмисти, а по-късно наехме още 10 души. Освен това ползвахме услугите на над 10 външни сътрудници за отделни компоненти от играта.

Никола Дърпатов: Откъде взехте образите на Кейт и Купър?

Армин Гесерт: В началото се ориентирахме към класическите уестърни. Целият екип изгледа доста филми преди да оформим героите в играта. Нашата цел обаче винаги е била да създадем персонажи със собствен облик, а не просто плагиати на познати лица. Мисля, че сме го постигнали доста добре. Стремяхме се и да предложим герои с доста разнообразни качества и способности.

Никола Дърпатов: Какво да очакваме в бъдеще от Spellbound?

Армин Гесерт: В момента работим усилено върху така наречените "Webisodes". Това са мисии, които ще могат да бъдат теглени безплатно от Интернет и които са интегрирани в сюжета на играта. Имаме вече и първите проекти за Add-On. Засега не сме мислили за Desperados 2, но идеята никак не ни е чужда.

High Noon. Приключението ще ви отведе и в легендарния град Ел Пасо в щата Ню Мексико.

щи участъци, което на моменти става фрустриращо.

Директно попадение

Макар че на пръв поглед може да ви се стори трудно да изпълнявате толкова много различни действия в играта, интерфейсът на Desperados е почти идентичен с този на Commandos и ситните каубойчета се управляват елементарно с помощта на мишката и иконките. Силно препоръчително е обаче да овладеете до съвършенство hotkey-командите на клавиатурата, както и действието на т.нар. Quick Action, който ви позволява да програмирате няколко действия наведнъж за героите си (примерно Купър може да опушка трима апапи от раз) и да ги изпълните с натискането на един-единствен клавиш. Тази гениална опция е незаменима, когато планирате сложни комбинации, които трябва да бъдат изпълнени синхронно от цялата ви банда. Тъй като ограниченото място не ми позволява да се разпростра нашироко по темата, ще кажа само, че враговете ви наистина са непредвидими със способността си да действат по напълно различен начин в еднакви ситуации. Когато ви открият, някои се втурват по петите ви, други дипломатично изчакват първи да се покажете, трети страхливо се събират на групички и чак тогава дръзват да нападнат, четвърти ви заобикалят, а има и такива, които просто са адски лениви и инертни, за да се занимават с непрокопсаници като вас. Друг проблем за малката ви сплотена компанийка е и цивилното население – в повечето случаи тези издайнически мерзавци закрякват при първото подозрително нещо, което забележат и хукват да ви изпортят на шерифа. Проблемът е, че не можете да ги изтребите, защото играта свършва, ако разстреляте цивилен.

Графиката в Desperados наистина е уникална, за нея мога да говоря само със суперлативи. Всичко във виртуалния Див запад е изобразено до наймалките детайлчета, а прекрасно анимираните каубойчета, бандитчета, мексиканчета, шерифчета и проститутчици, които кръстосват улиците, са истински забавни за наблюдаване.

Аудио-ефектите и диалозите също са перфектни, като в това отношение Desperados напълно убедително триумфира над Commandos. Героите ви непрекъснато си разменят хапливи реплики помежду си, което ги прави много по-близки до сърцето ви от безмълвните командоси. Но не само хората ви си общуват активно, а също така и цивилните, та дори и мексиканските бандити, които обсъждат положението на испански; внушително, особено на фона на швабските войници от играта на Pyro, които знаеха цифром и словом две думи.

Desperados обаче безспорно нямаше да бъде същата игра без мощния саундтрак. Музиката е просто идеална – не се натрапва нито за миг, но ако я изключите, ще усетите болезнено липсата ѝ на втората минута. Между другото прекрасните уестърн-мелодийки звучат а ла Енио Мориконе, което не е толкова чудно, при положение, че са композирани от неговия сънародник Джовани Виндиджни.

Практически без бъгове, единственият недостатък на Desperados е, че подобно на първообраза си е много трудна игра, изискваща здрави нерви и търпение. Ако ги имате в излишък, няма да съжалявате, защото ефектът от една нощ, прекарана с Desperados, е почти равен на удовлетвието да държиш в ръцете си красавица като Клаудия Кардинале. Почти...

иде терминаторът на извънземни

X-Com ENFORCER

■ Infogrames ■ www.xcomenforcer.com ■ P2 300, 64 RAM, DirectX 8 ■ Arcade shooter ■ 1CD

Графика	8
Звук	8
Геймплей	9
Общо	8

Добре дошли, гости от Космоса.

"Извънземна паплач, приготви се да умреш!" The Enforcer

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Този цитат от главния герой най-точно описва съдържанието на новата творба на Infogrames. X-Com Enforcer уж има нещо общо с култовата поредица, която в продължение на години се радваше на огромна популярност сред любителите на походови стратегии. На пръв поглед авторите на играта са заели някои и друг елемент от старите игри. Така например Земята за кой ли път е посетена от всевъзможна галактическа сган, която поради липса на други занимания е решила да се заеме с изтребването на човечеството и колонизирането на родната ни планета. Също както и в предишните игри гнусните завоеватели си намират майстора в лицето на спецотдела за борба с космически пришълци X-Com.

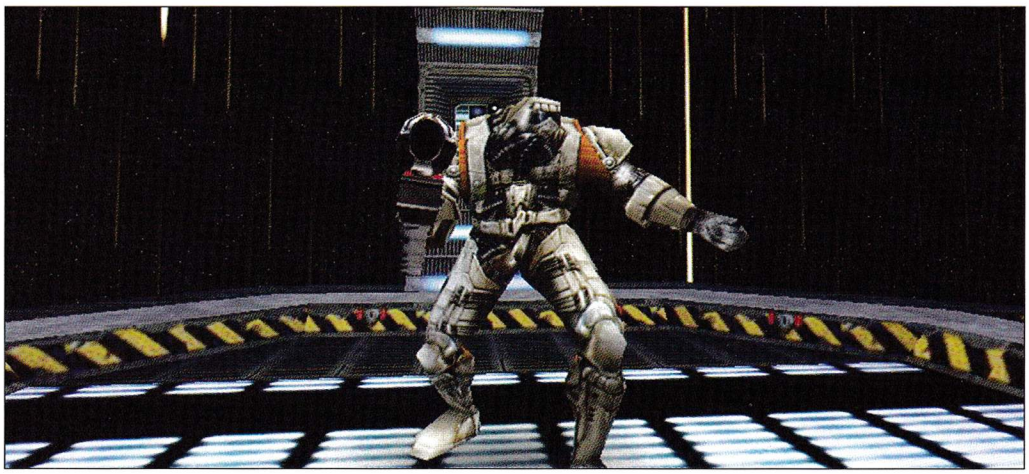
Дотук с приликите. В Enforcer стратегически елементи няма. Играта си е чистокръвен аркаден екшън от типа на добилия популярност Serious Sam (виж PC Club 7). Този път обаче клането на космически гадинки е реализирано изцяло в трето лице и с помощта на графичната машина на Unreal Tournament.

Как става самото изтребване на лошите? Поемате ролята на авангардния робот Enforcer, който е построен специално за целта от един луд професор. За съжаление инвазията от Космоса започва малко преди ученият да успее да завърши своето творение и така в началото имате на разположение един полуготов терминатор. Това обаче не е болка за умиране, защото докато вие весело си трепете извънземни, професорът се занимава с усъвършенстването ви. Това става по следния начин: по време на всяка мисия можете да събирате така наречените

"Data Points"

Те се появяват като убиете противник или пък взривите извънземна структура. В края на нивото получавате и допълнителни "Data Points" в зависимост от това как сте се справили със задачата. Събраните така точки можете да инвестирате в научните проекти на вашия създател. Именно тук се крие и най-голямата тръпка на играта, която ме накара да я превъртя с най-голямо удоволствие. В началото нямате на разположение почти никакви оръжия и ъпгрейди. Това ще си остане така, ако не търсите старателно скритите из нивата извънземни артефакти, които ви дават достъп до нови технологии и

Аз съм перфектният терминатор.



оръжия. След това обаче трябва да имате и достатъчно "Data Points", за да може професорът да "открие" съответните неща и да ги направи достъпни за вас. С това обаче нещата не се изчерпват. Абсолютно

всички оръжия и технологии си имат по няколко различни степени на ъпгрейд,

като всяка следваща естествено е по-скъпа. Така например можете да увеличите поразителната мощ и количеството муниции за отделните оръжия, да постигнете по-дълготрайни ефекти от бонусите, да започвате нивата с двойно повече живот и т.н. Самите оръжия са общо 12 на брой и варират от обикновен автомат до ракетомет с ядрени ракети. Освен стандартни изпълнение има и суперорригинални пушкала като VibroBlade XL, което е една голяма перка, която чисто и просто смила всичко по пътя си. Бонусите също са впечатляващо количество и сериозно променят качествата на вашия боец. Вицът при оръжията е, че винаги можете да носите в себе си само едно от тях. В момента, в който вземете нещо ново, старото пушкало изчезва. Това не е голяма драма, защото оръжия из нивата има колкото искаш, а и честно казано, повечето от тях имат достатъчно голяма разрушителна мощ, така че да не ви пука особено с какво точно терминирате в момента гадинките. Единственото оръжие, което ме издразни, е изкопираният от Duke Nukem 3D Freeze Gun, който хубаво замразява противниците, но ги унищожава чак на петия или шестия изстрел :-(Иначе самите противници са разнообразни и идват на огромни пълчища. Често из нивата ще попадате в ситуации, където ви чакат подобни на Serious Sam и Doom 2 орди от врагове. Мен лично това сериозно ме изненада, защото винаги досега съм си мислел, че графичната машина на Unreal Tournament не е способна да изобразява чак такива количества чудовища. Оказа се, че можело. Стига програмистите да са достатъчно кадърни. А тези, които са правили X-Com Enforcer, очевидно са такива. Защото играта не само има съвсем приемливи системни изисквания и изглежда добре, а има и изненадващо добра за 3rd person shooter камера. Честно казано, досега не бях срещал игра от жанра, която да ме увлече и основната причина винаги е била именно неудачната камера. Enforcer е направо перфектен в това отношение. В цялата игра има едно-единствено място, където камерата сменя хаотично позицията си, но то е кратко за минаване и не може да развали цялостното превъзходно впечатление от играта, което се създава от фантастичния геймплей. Като стана дума за това, е редно да отбележа, че дизайнерите на X-Com Enforcer определено са се постарали да направят творбата си максимално разнообразна. Самите мисии са над 40, а в тях ще трябва да изпълнявате доста различни задачи. В повечето случаи, освен че ще трябва да пратите в небитието огромно количество извънземни и техните Transporters, които им позволяват да се телепортират на Земята, имате и други цели. Така например на няколко пъти

трябва да евакуирате цивилни граждани,

на едно ниво трябва да запазите в продължение на 4 минути живота на екипажа на един самолет, в който се намирате и вие, на друго място пък се иска чисто и просто да оцелеете определено време и т.н. Всичко това е гарнирано и с непрекъснатите лафове на вашия герой и на професора, които придават на цялото клане доста ироничен оттенък и често ще ви карат да се смеете от сърце. Като цяло играта не доскучава, още повече, че има и купища скрити бонус нива, които на моменти са направо гениални. До тях се достига като из нормалните нива намерите всички букви от думат "Bonus". Звучи лесно, но често не е :-) Буквичките са добре скрити, а и често се налага вече да сте открили дадена технология от типа на по-високите скокове, за да можете въобще да ги достигнете. Резултатът обаче определено си заслужава. Така например още първото бонус ниво ви пуска в ролята на Pacman, а призраците се изгарят от вашите извънземни приятели :-) По-късно ще можете да си направите разходки по магистрали по подобие на Frogger и да видите още приятни интерпретации на класическите аркадни игри.

X-Com Enforcer е изключително забавна игра, която ще се хареса на феновете на бързите екшъни. А хората, които си спомнят класическите X-Com игри, поне в началото ще гледат с недоумение и ще се чудят и маят какво е станало с любимата им поредица.

Какви екстри имало около този Transporter.

Мислете за мен като за огън!

ФАКТИ:

- Над 40 нива
- 12 оръжия
- 16 технологии
- Възможност за ъпгрейд между мисиите
- графична машина на Unreal Tournament

Напред към пълна и окончателна победа :-)

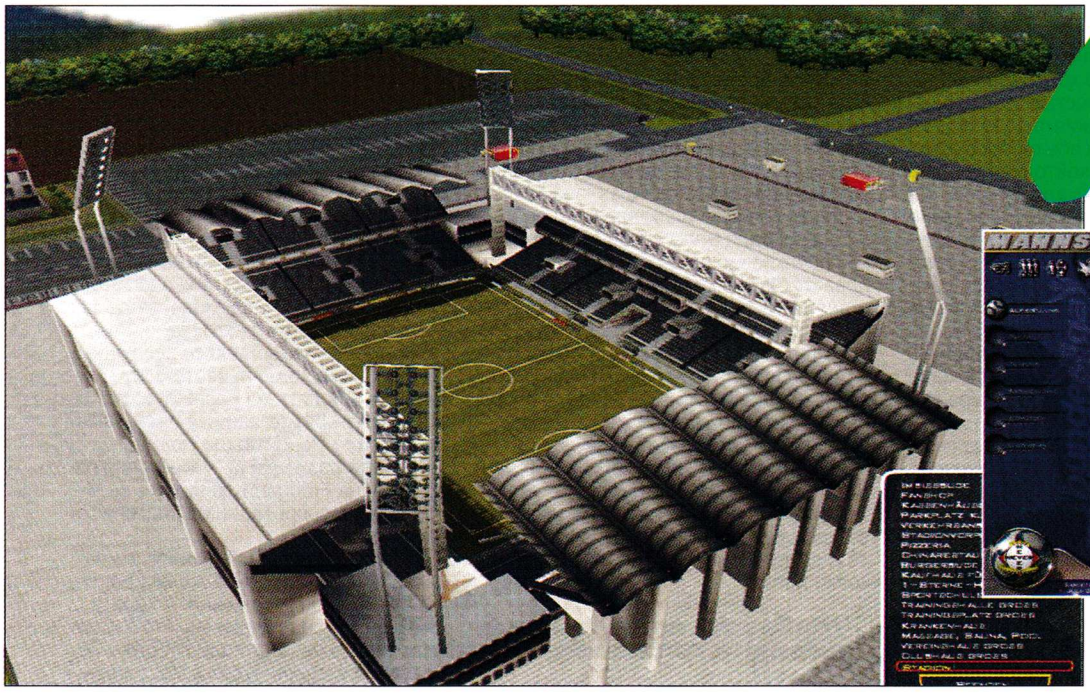
Поредната порция бонуси сред труповете на моите врагове.

Freeze Fun изглежда красиво, но е слабо оръжие.

Немците поставят нови стандарти във виртуалния футболен мениджмънт

Bundesliga Manager X

■ Software 2000 ■ www.bundesligamanager.de ■ P2-350, 64 MB RAM, 4MB 3D Video ■ football manager ■ 1 CD



Поглед върху стадиона на Meyer Leverkusen.

Тактическата постройка на отбора е изключително важна за крайния успех.

Вече сме към края на изключително оспорвания мач между Mayer Leverkusen и SC K'Lautern. Резултатът продължава да бъде нула на нула и като че ли ще се запази... Barbutov получава топката, напредва към наказателното поле, преминава един защитник и... пада. Съдията се затичва към наказателното поле и посочва бялата точка. Да, това е 11-метров наказателен удар! Но вижте какво става на терена – Histov от отбора на K'Lautern оспорва съдийското решение, иска обяснение... и го получава... жълт картон за Histov!

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Bundesliga Manager X е изключително комплексна игра с качествена триизмерна графика.

Преди да ме обвините, че съм пълен невежа и не зная как се пишат имената на футболистите и тимовете от Бундеслигата, трябва да поясня, че това не е цитат от някой оригинален коментар на футболна среща, а просто опит да илюстрирам атмосферата в новата симулация на тема футболен мениджмънт, носеща името Bundesliga Manager X, произведена от небезизвестните Software 2000. За читателите, на които това име не говори нищо, ще подскажа, като спомена заглавията Pizza Connection и Pizza Syndicate. Ако се абстрахираме от споменатите пица-игри, тази софтуерна компания има богата история в областта на футболните мениджмънт-симулации. Още през далечната 1989 година в Германия се появява първият Bundesliga Manager, който е предназначен за чудесните, но вече позабравени компютри Amiga. Малко по-късно това заглавие прави своята премиера и за други платформи като PC, легендарното C64 и Atari ST. Няколко години след това се създава не особено сполучлив римейк на невероятно популярната за времето си игра, но пазарните резултати са плачевни. Въпреки неуспеха си, хората от Software 2000 не се отказват от желанието си да правят заглавия от този жанр.

Новата игра в каталога на немската компания има пълния потенциал да се превърне в страхотен хит на пазара в Германия. Не се учудвайте, че говоря непрекъснато за Германия, тъй като както става ясно още от заглавието, в оригиналния си вариант Bundesliga Manager X е посветена единствено и само на немския футболен шампионат. Това означава, че в играта ще можете да се вживеете в ролята на мениджър на някой от реномираните немски отбори. Не бива да се стряскате от нелепо звучащите имена като Meyer Leverkusen, K'Lautern или Bulakov, Borimarov и Barbutov. Всички те са леко променени, поради простата причина, че производителят не се е сдобил с лицензионни права от немския футболен съюз, а без тях не може да си позволи да използва истинските имена на отборите и състезателите. Все пак хората от Software 2000 са намерили елегантно решение на този проблем. От сайта на играта може да се изтегли така нареченият Editor X, с чиято помощ се оправят имената както на футболистите, така и на клубовете. Редакторът позволява също да се добавят нови отбори и шампионати.

В Bundesliga Manager X ще се наложи да вникнете дълбоко в тънкостите на съвременния футбол и умело да използвате почти всичко, което се разбира под термина спортен мениджмънт. Вашите задължения в голяма степен напомнят за тези на ръководител на средно голяма фирма. За разлика от класическите бизнес-симулации, тук

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	8	8	8

Неуспешно изпълнение на дузпа.

Правилното управление на финансите е предпоставка за успехите на тима.

Булаков, Барбутов, Боримаров и Хистов са българските звезди в Бундеслигата.

ОТ АВТОРА

■ Въпреки променените имена на спортисти и отбори, Software 2000 определено са се справили на ниво със задачата да направят качествен продукт. Почитателите на немския футбол ще могат да се насладят на изключително увлекателна игра с невероятна графика и геймплей. Сериозният проблем е в това, че ако искате да се пробвате като мениджър в Бундеслигата, доброто владеене на немски език е абсолютно задължително.

вашите отговорности са изключително разнообразни. Основна задача на футболния мениджър е цялостното развитие на тима, а това означава поемане на отговорности, свързани със спортно-техническите компоненти, финансовата и инвестиционна политика, контрола и управлението на човешките ресурси. В началото на разположение ще имате определена сума в касата на клуба, която е различна в зависимост от класата на отбора. Приходите се формират по няколко направления. Това са доходи от билети и членски карти, ресторанти, места за бързо хранене, спортни магазини, продажба на разнообразни фенски артикули, телевизионни права и други. Особено внимание трябва да се обърне на търсенето на

спонсори и сключването на изгодни рекламни договори

Не бива да се пренебрегва и трансферният пазар, тъй като той също може да бъде използван като сериозен източник на финансови постъпления. В рамките на вашите отговорности влиза управлението и развиването на инфраструктурата на спортния комплекс на тима. От голямо значение са дългосрочните инвестиции като развиване на детския и юношески футбол или търсенето на млади таланти.

Освен бизнес-елементите, Bundesliga Manager X предлага невероятни възможности да докажете треньорските си умения. Актуалното състояние на отбора и всеки отделен играч се оценява по 100-бална точкова система за всеки от 30-те показателя като кондиция, морал, техника, умения за игра в нападение или защита, точност при стрелба, бързина и други. Още в самото начало, благодарение на много подробната база данни, може да се добие бърза представа както за цялостното състояние на тима, така и за индивидуалното показатели на всеки футболист. Тази информация ще послужи за основа при формирането на адекватен тренировъчен календар. В това отношение производителят наистина предлага невероятни възможности. Предвидени са разнообразни

тренировки с над 40 различни упражнения

които, ако бъдат подбрани правилно, обикновено дават желания резултат. Спортно-техническите елементи могат да бъдат управлявани автоматично, но ако изберете такъв вариант, рискувате отборът ви да остане на равнището, в което сте го поели, а и така се губи голяма част от удоволствието в играта.

За разлика от някои конкурентни заглавия, Bundesliga Manager X разполага с перфектно организиран, интуитивен интерфейс, който не би затруднил дори тези, които за първи път се докосват до игра от подобен тип. Интересно е да се отбележи, че когато се опитате да направите някой не особено разумен ход, веднага ще получите съответното предупреждение за последствията от вашите действия, а това е особено полезно за начинаещите в света на виртуалния спортен мениджмънт.

Едно от големите достойнства на Bundesliga Manager X е в перфектната графика и забележителното звуково оформление.

Футболните срещи са представени като директно излъчване по телевизията.

Трябва да се отбележи, че високият реализъм в движенията на футболистите се дължи на използвана motion capturing-технология, а като модел е бил използван националът Carsten Ramelow. Стадионите (20 на брой) са изключително детайлни, а разнообразните специални ефекти, анимираната публика, добрите TV-коментари, песните, скандирането на феновете и разнообразните гледни точки на камерата, правят от играта истинско зрелище.

Това са звездите от последния кръг на шампионата.

Merchant Prince II

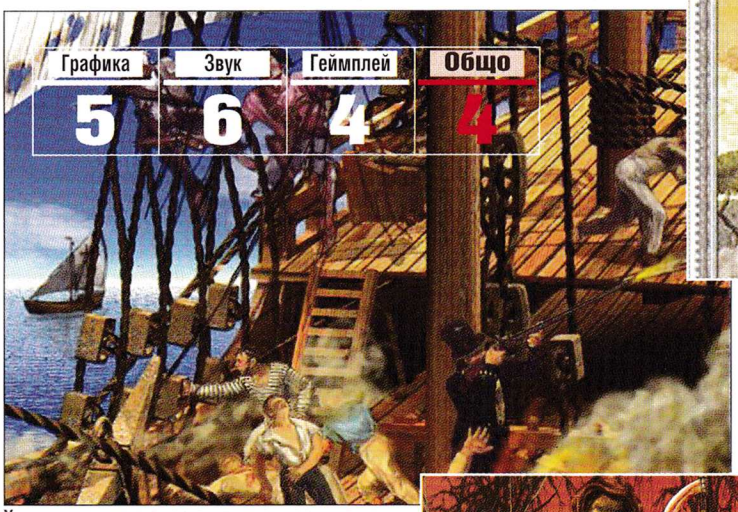
Интересна игра от TalonSoft

НЯМА НАЧИН!

■ Holistic Design/TalonSoft ■ www.talonsoft.com
■ P166, 32 MB RAM ■ Походова стратегия ■ 1 CD

Показателен за "огромния" интерес към играта е и фактът, че на официалния ѝ форум на сайта на Talonsoft присъстват повече служащи на компанията, отколкото геймъри :-) Освен това по времето, когато пишех тази статия, не можеше да се намери и едно-единствено preview по многобройните геймърски сайтове...

Графика	Звук	Геймплей	Общо
5	6	4	4



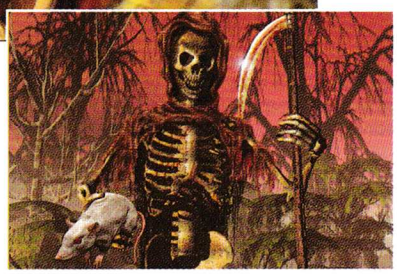
Художникът, което е нарисувал тази картинка, явно е извънземен – това е единственото обяснение за некадърността му при рисуването на хора.

Дори и някой да направи фаталната грешка и да предостави интересна игра на Talonsoft за разпространение, то бързо ще се осъзнае и няма да допусне повторение. Репутацията на Talonsoft и явната липса на най-елементарни търговски похвати са общоизвестни сред геймърите. Типичен пример е Jagged Alliance 2 – тази великолепна игра имаше няколко ДЕСЕТКИ ПЪТИ по-малки продажби в Щатите, отколкото само в една Германия!

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

И освен това в случая дори нямаме интересна игра. Оригиналната Merchant Prince бе издадена преди почти десетина години и малко след това Microprose пусна римейк под наименованието Machiavelli The Prince. Тази уж втора част на играта е АБСОЛЮТНО нищо повече освен адаптация на Machiavelli The Prince за Windows! Новите неща са малки подобрения в графиката – и като казвам "малки", е по-добре да се чете "нищожни"! Всъщност в началото, като стартирате играта, можете да си помислите, че по погрешка сте си пуснали оригинала! Единственото прилично нещо са бутоните от интерфейса. Дори и различните статични картинки, илюстриращи някои събития от играта, са направени като от получили двойки по рисуване ученици.

Завоевание в Близкия Изток.



Единственото грамотно изографисано нещо в тази картинка е плъхът - само дето той е изцяло е "заимстван" 3D Studio Max 4.0.

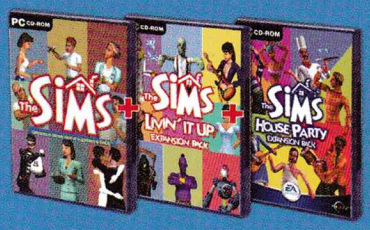
Това можеше и да се преглътне, ако играта беше интересна като стратегия... АМА НЕ Е!!! И оригиналът не струваше, и римейкът на Microprose не струваше, и тази уж втора част също за нищо не става. Действието на играта се развива през 14-ти и 15-ти век във Венеция и другите градове по Средиземноморието. На теория играта се състои от две части – трупане на пари от търговия и от политически интриги. Идеята е да намерите изгодни търговски партньори и да оставите вашите кораби и кервани да търгуват и да трупат пари автоматично, докато през това време вие се занимавате с политика и завоевания. На практика единствено търговията е направена прилично – но една гола търговия омръзва за половин час игра. Политиката е напълно безинтересна и "плоска" – събирате повечко парици, след което набързо подкупвате достатъчен брой хора (можете и да убиете някого за разнообразие) и ви избират за каквото си искате! Завоеванията са също почти толкова безинтересни – някои от градовете не искат да търгуват с вас освен ако не им направите дарение от няколко хиляди жълтици. На теория можете да завербувате войници и да ги превземете... но защо? Разходите ви ще бъдат много по-големи, отколкото исканото дарение. Освен това в този период Венеция и съседите ѝ са се противопоставяли успешно дори и на Турция – доста неестествено е, че някакъв си търговец може да събере армия и да превземе цял град. Неестествено е и времетраенето на играта – на теория тя може да продължи почти двеста години – но един-единствен търговски курс от Венеция до Рим и обратно отнема ТРИ ГОДИНИ! Що за глупост е това, след като всеки, който погледне картата, ще разбере, че реално необходимото време е само няколко дни?

Yep! That's you!

Всичко, написано дотук, може да се обобщи така – Merchant Prince 2 няма да задържи интереса за повече от един час дори и на най-вярлия фен на стратегиите, а дали ще си я купите вече сами си правете сметката...

НАЙ-ДОБРИТЕ ИГРИ НА НАЙ-ДОБРИТЕ ЦЕНИ

СПЕЦИАЛНА ЦЕНА



ПЪЛНАТА КОЛЕКЦИЯ THE SIMS (THE SIMS, THE SIMS: LIVIN' IT UP И THE SIMS: HOUSE PARTY) МОЖЕТЕ ДА ЗАКУПИТЕ НА СПЕЦИАЛНА ЦЕНА

99.50 лв.

НОВО

69.95 лв.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

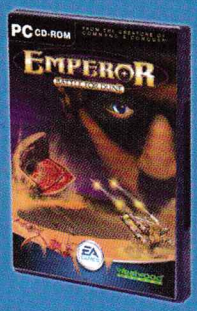
БОНУС ДИСК ЗА ПЪРВИТЕ 50 ЗАКУПИЛИ ИГРАТА

77.00 лв.

54.00 лв.

- СЕРИОЗНИ ОРЪЖИЯ
- СЕРИОЗНИ ПРОТИВНИЦИ
- СЕРИОЗЕН РЕДАКТОР
- СЕРИОЗЕН МУЛТИПЛЕЙЪР
- БЕЗПЛАТЕН ЛИЦЕНЗ ЗА КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ

ОЧАКВАЙТЕ



ОТ СЪЗДАТЕЛИТЕ НА COMMAND & CONQUER

EMPEROR
BATTLE FOR DUNE

(С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК)

- Потопете се в 3D вселената на Дюн - една от най-великите научно-фантастични саги на нашето време.
- Интуитивното движение на камерата и удобния интерфейс значително улесняват геймплея в тази епична и завладяваща стратегия в реално време.
- Играйте самостоятелно, един на един, отборно с приятел, агресивно срещу компютъра или се изправете срещу до 7 други противници в мрежа или по Интернет.
- Сражавайте се за Дюн, заставайки на страната на една от трите уникални култури: благородните Атреиди, злите Харкони или потайните Ордоси.
- Сключете съюзи с някои от 5 могъщи групировки, включващи смелите Фремени и безмилостните Сардукари, за достъп до нови технологии и единици.
- Изследвайте 5 различни терена, в това число тучни прерии, индустриална пустош, скована в студ тундра и, естествено, бруталните пясъци на Дюн.
- От невидимия Dust Scout до огромната бойна машина Devastator, всяка една единица играе важна роля в тактическите ви схеми.
- Изпробвайте уменията си в над 150 солови мисии, в които трябва да завладявате, отбранявате или отстъпвате 33 различни територии на стратегическата карта.
- Превърнете новобранците си в калени в битките войни - колкото по-дълго ги запазите живи, толкова по-полезни стават те, усилвайки огневата си мощ и специалните си умения.

ПРОМОЦИЯ

КУПЕТЕ 2
ПОЛУЧЕТЕ 1
БЕЗПЛАТНО

ЗА ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ ПОСЕТЕТЕ НАШИТЕ МАГАЗИНИ

4x4 Evolution	*73,00 лв.*
Age Of Empires 2: Age Of Kings	*99,50 лв.*
Age Of Empires 2: The Conqueror	*59,90 лв.*
American McGee's Alice	*99,50 лв.*
Atlantis	*34,00 лв.*
Atlantis II	*44,00 лв.*
Baldur's Gate	*34,00 лв.*
Baldur's Gate + Tales From The Sword Coast	*54.00лв.*
Baldur's Gate 2 Collector Edition	*69.95лв.*
Baldur's Gate 2: Shadows Of Amn	*69,95 лв.*
Beatle Crazy Cup	*34,00 лв.*
Black & White	*77,00 лв.*
Black Moon Chronicles	*24,00 лв.*
Blade Runner	*44,00 лв.*
Blair Witch Project volume 1	*37,00 лв.*
Blair Witch Project volume 2	*37,00 лв.*
Blair Witch Project volume 3	*37,00 лв.*
Blood 2: The Chosen	*34,00 лв.*
Carmagedon	*27,50 лв.*
Clive Barker's Undying	*99,50 лв.*
Colin McRae Rally	*44,00 лв.*
Colin McRae Rally 2.0	*90,00 лв.*
Croc	*37,00 лв.*
Crusaders Of Might & Magic	*37,00 лв.*
Darkstone	*37,00 лв.*
Desperados	*77,00 лв.*
Diablo 2	*позвънете*
Diskworld Noir	*37,00 лв.*
Driver	*34.00 лв.*
Dungeon Keeper 2	*37,00 лв.*
Evil Islands	*73,00 лв.*
Extreme Biker	*27,50 лв.*
Extreme Pinball	*15,00 лв.*
F1 Championship Season 2000	*99,50 лв.*
Fallout Tactics	*73,00 лв.*
Faust	*44,00 лв.*
FIFA 2001	*77,00 лв.*
FIFA 99	*17,00 лв.*
Giants	*73,00 лв.*
Ground Control	*59,90 лв.*
Ground Control: Dark Conspirancy	*34,00 лв.*
Gunlock	*73,00 лв.*
Gunman Chronicles	*69,95 лв.*
Half Life Generation (Half Life, Oposing Force, Countre strike)	*73,00 лв.*
Heroes Chronicles 1 - 4	*37,00 лв.*
Heroes of Might and Magic III	*44,00 лв.*
Heroes of Might and Magic III: Armagedons Blade	*24,00 лв.*
Homeworld	*позвънете*
Homeworld: Cataclysm	*59,90 лв.*
Icewind Dale	*54,00 лв.*
Icewind Dale: Heart Of Winter	*44.00 лв.*
Insane	*73,00 лв.*
Kiss Psycho Circus	*44,00 лв.*
Master of Olympus: Zeus	*69,95 лв.*
MDK 2	*44,00 лв.*
Messiah	*44,00 лв.*
Midtown madness 2	*99,50 лв.*
Millennium Racer	*24,00 лв.*
Motoracer	*17,00 лв.*
Naskar Racing 4	*44,00 лв.*
NFS 2 Special Edition	*17,00 лв.*
NFS 3	*34,00 лв.*
NFS 4: Road Challenge	*27,50 лв.*
NFS 5: Porsche 2000	*69,95 лв.*
NHL 2001	*99,50 лв.*
No One Lives Forever	*99,50 лв.*
Nox	*27,50 лв.*
Nuclear Strike	*17,00 лв.*
Odyssee	*34,00 лв.*
Oni	*83,00 лв.*
Outlive	*69,95 лв.*
Planescape Torment	*44,00 лв.*
Pompey	*44,00 лв.*
Quake III Arena	*83,00 лв.*
Red Alert 2	*77,00 лв.*
Red Baron	*24,00 лв.*
Revolt	*44,00 лв.*
Rune	*73,00 лв.*
Sacrifice	*73,00 лв.*
Sanity: Aikens Artifact	*73,00 лв.*
Screamer 4x4	*73,00 лв.*
Serious Sam	*54,00 лв.*
Severance: Blade Of Darkness	*77,00 лв.*
SimCity 2000	*17,00 лв.*
Starcraft Battlechest (Starcraft + Broodwar)	*63,00 лв.*
Superbike 2001	*99,50 лв.*
The Sims	*69,95 лв.*
The Sims: House party	*44,00 лв.*
The Sims: Livin' It Up	*37,00 лв.*
Tribes 2	*59,95 лв.*
Tropico	*73,00 лв.*
Tzar: Тежестта на короната	*позвънете*
Unreal Tournament	*34,00 лв.*
Worms: World Party	*59,90 лв.*

ВСИЧКИ ПОСОЧЕНИ ЦЕНИ СА С ВКЛЮЧЕН ДДС.

WWW.PULSAR-GAMES.COM

ПУЛСАР

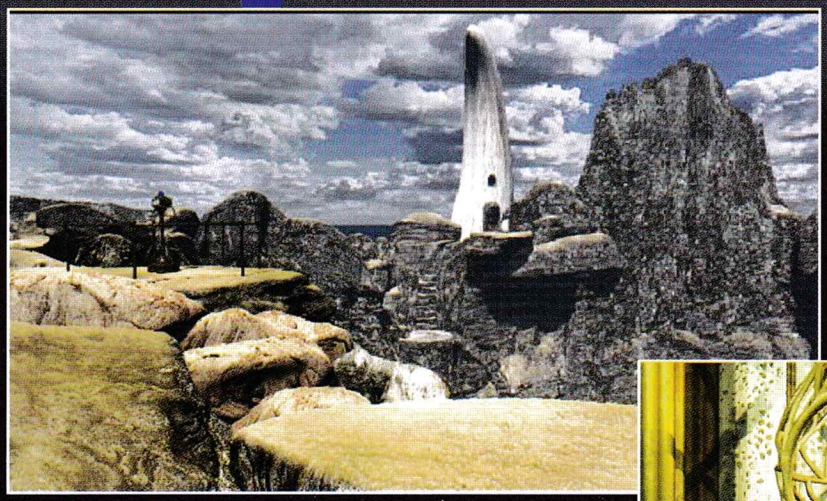
[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11; 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; пл. Славейков 9, тел. (02) 986 68 58; пл. Славейков 1, магазин Music Fashion, тел. (02) 981 31 96; магазин БОНЖУР, пл. Славейков; магазин БОНЖУР - СРЕДЕЦ; базар малък ЦУМ, ет. 3; НДК, базар ПАСАЖА; А.Т.С. София - ул. Денкоглу 24 [ВАРНА] ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974 [ПЛОВДИВ] ул. ЗАГРЕБ 2 , тел. (032) 26 48 13 [ПЛЕВЕН] бул. Русе 2, тел. (064) 800 300 [ЛОВЕЧ] бул. България 102, тел. (068) 24 363; [МОНТАНА] ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546; METRO CASH & CARRY в цялата страна

Ето го и същинското продължение на Myst

Myst III Exile

■ Presto Studios ■ www.myst3.com ■ Pentium II 233, 64 RAM, 250 Mb HDD ■ куесм ■ 4 CD

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	8	8



Jnanin

Книгата е прозорец към света – буквално!

Имената Myst и Myst II: Riven са записани със златни букви в историята на компютърните игри. В брой 4 на нашето списание ви представихме realMYST – последният римейк на оригиналната игра. Сега, само няколко месеца по-късно, пред нас вече е съвсем новата, трета игра от серията, която продължава сюжета на някогашния хит и пренася неповторимия му геймплей в 21-ви век.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Какво си представяте, когато чуете думата "куест"? Лично аз най-често правя асоциация с класиките на LucasArts – страхотен сюжет, живи и запомнящи се герои, остроумни диалози, умело вплетени шегички, неочаквани обрати и много загадки, най-често свързани с инвентара на вашия герои. В Myst по правило няма да откриете нищо такова. Тук сюжетът е по-скоро "между другото" – не че го няма, но просто не е задължително да се ангажирате с него, докато играете. Следователно дори не е важно да знаете добре английски, за да се насладите на играта. Героите са неколцина и почти не взимат участие – появяват се рядко, за да произнесат монотонен монолог и после отново изчезват в небитието. Играчът може да прочете, а може и почти да не обръща внимание на множеството дневници и книги, които ще намери в игровия свят. Загадките са съвсем различни от тези в игрите на LucasArts – тук те по правило представляват логически пъзели, като най-важното в тях обикновено е по метода на пробите и грешките да се досетите "кое как работи".

Tomahna

Myst отдавна се е обособил като жанр в жанра

С други думи – става въпрос за нещо повече от поредната игра, която по стечение на обстоятелствата се е продала добре на пазара и после е преиздавана неколкократно. От доста години се говори за "куестове от Myst-тип", като един от най-пресните екземпляри е Riddle of the Sphinx, която ви представихме в брой 7.

По своята същност Myst III: Exile не се отклонява от каноните на своите предшественици Myst и Riven. Който е играл сериозно на някоя от тях или от техните клонинги, ще се чувства съвсем комфортно и в третата част, въпреки новия енджин. На останалите играчи вероятно ще им трябва време, за да свикнат с логиката на Myst-ичния игрови свят.

Няма да се впускам в подробен преразказ на сюжета, тъй като за тази цел ще трябва да припомня какво бе станало в предишните две части и

Voltaic

в крайна сметка ще ви отегча неимоверно. И в Exile, както в предишните епизоди, героят трябва да разплита всевъзможни пъзели, разпръснати из различни светове – сюрреалистични острови във времето и пространството. Отново ще се срещнете със създателя на тези светове – Ейтръс и неговата жена Кетрин. Нова фигура в играта е ексцентричният озлобен старец Сааведро, които отмъщава на Ейтръс, вместо на истинските виновници за неговите нещастия. Това са горе-долу всички действащи лица, които в играта са представени от реални актьори. Конкретно ролята на Сааведро се изпълнява от номинирания за Оскар Брад Дуриф ("Полет над кукувиче гнездо").

Exile ползва нова графична машина, която се опитва да съчетае добрите страни на поредицата от статични картинки в оригинала и пълното 3D в римейка realMYST. В настоящото заглавие нямате пълната свобода на движенията от realMYST, но за сметка на това можете свободно да се оглеждате на 360 градуса, както и нагоре или надолу. Може да се направи паралел с графичната система на играта Shivers II, която излезе преди няколко години. Така дизайнерите са успели да постигнат илюзията за истински триизмерен свят, при това без да претоварват машината с рендеринг в реално време. Резултатът е, че играта има далеч по-разумни системни изисквания, отколкото realMYST, а изглежда също толкова красиво. Естествено лесно могат да се посочат дребни кусури – например картината по ръбовете на екрана се изкривява малко неестествено. Също така сниманите герои често не си пасват с компютърно моделираните декори. Все пак като цяло несъвършенствата са малко и несъществени. Прави впечатление фактът, че на повечето "позиции" в игровия свят няма нищо за вършене – единствено можете да се оглеждате наоколо и да се възхищавате на красотите. Всеки от петте свята е моделиран превъзходно и носи със себе си собствен стил и визия – обикновено някъде по средата между фантастиката и фентъзито. Графичните дизайнери никак не са си пестили нито въображението, нито труда. Това е една от основните причини играта да заема цели четири компактдиска. Преди да приключа с темата за графиката, нека направя в тази връзка една забележка специално за собствениците на видеокарти тип Voodoo 2 или Voodoo 3 – ако играта не ви тръгва, то превключете на софтуерен графичен режим, за да разрешите проблемите си. Хардуерният режим предполага използването на 32-битови текстури, които тези видеокарти не поддържат. Всеки друг видеоускорител с поне 8 мегабайта памет би трябвало да се справи безпроблемно.

Edanna

Amateria

Звуковото оформление също е добро

Музиката не се натрапва и поне на мен нито веднъж не ми се прииска да изключа колонките, а това е съвсем достатъчно за игра от този тип. Мога да кажа "браво!" на авторите за това, че са се сетили да въведат опция за субтитриране, липсата на която се усещаше толкова остро в realMYST.

Интерфейсът е съвсем прост, а управлението – интуитивно. С левия бутон на мишката се извършват всички възможни действия, включително движение. Десният бутон превключва между режим на mouselook и режим, в който погледът е фиксиран, а вие движите само курсора на мишката. Инвентарът ви се помещава в долната част на екрана и можете да бъдете сигурни, че няма да се претрупа.

Като цяло Exile прави впечатление на доста изпипана игра, може би малко старомодна, но в добрия смисъл на думата. Единственият сериозен бъг, на който се натъкнах, бе грубото и безусловно изхвърляне в Windows – това ми се случи поне три-четири пъти на най-различни места. Досадно, но ако имате навика да се записвате сред всяка решена загадка, това не би трябвало да представлява сериозен проблем за вас.

В Exile няма досадни пъзели, свързани с "лов на пиксели" или безмозъчно налучкване, но това съвсем не означава, че е елементарна. Разгадаването на някои от пъзелите може да отнеме часове, особено ако нямате опит от предишните серии на Myst. По отношение на геймплея едва ли мога да ви дам някакви по-различни препоръки от тези, които дадох в статията за realMYST от брой 4. Ще ги повторя – играйте винаги с лист и химикалка под ръка, опитвайте се да схванете логиката на механизмите, с които се сблъсквате, бъдете търпеливи и упорити. Въпреки популярността си Myst не е игра за всеки и това правило важи с пълна сила и за третата и част Exile. Тук чийтове няма, а използването на солюшън би обезмислило цялата игра (между другото, това правило важи с пълна сила и за всеки друг куест).

Eurofighter TYPHOON

■ DID ■ www.eurofighter-typhoon.net ■ Pentium 266 MHz, 64 MB RAM, 8 MB Direct 3D Video, 350MB HDD ■ 1 CD

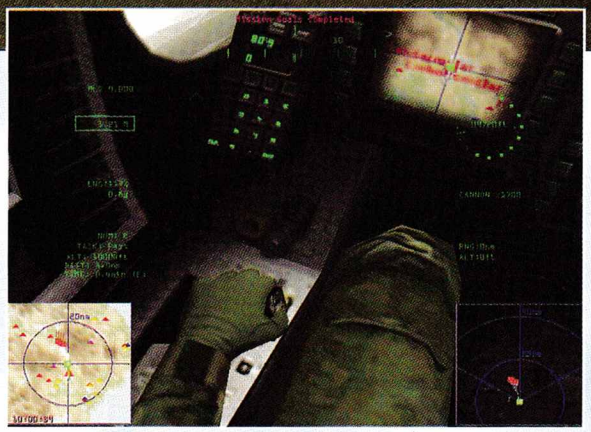
Ако не сте обръщали внимание на самолетните симулатори досега, тази игра е достатъчно проста, и същевременно достатъчно качествена, за да ви привлече като нов фен на жанра.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Ха! Самолет-сиамски близнак :)

Трябва да си призная, че не съм голям привърженик на авиосимулаторите. Малко са игрите от този жанр, които съм играл сериозно – преди няколко години се бях заиграл с F22 Lightning 2, после известно време се занимавах с Jane's WW2 Fighters (наистина добра игра) и това е. И да съм пускал някое друго заглавие, то не е успяло да ми грабне вниманието и скоропостижно се е изнесло от харда ми. Затова ще бъде пресилено да кажа, че някоя вечер съм седнал да играя Eurofighter Typhoon и съм се осъзнал чак при първите проблясъци на зората. Но все пак играта ми се стори най-малкото интересна. Разработчици са DID, изпод чиито ръце са излезли известни заглавия като Total Air War и EF2000.

Историята е горе-долу стандартна за тоя тип игри – през 2015-та на руснаците им изгърмява някой бушон и се опитват да завладят Исландия. Исландците обаче не бързат да развяват бялото знаменце и с подкрепата на НАТО се опитват да окажат колкото се може по-сериозна съпротива на братушките. Това е и вашата основна задача -


Кабината не е особено луксозна, но върши работа...

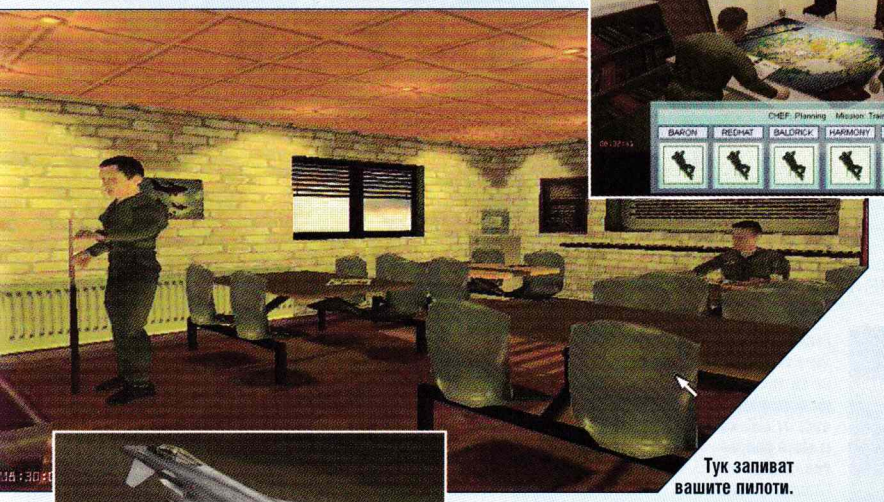
Този изтребител Tornado е тръгнал на мисия.

да изпратите агресорите у дома с краката напред

За целта ще трябва да съставите шестчленен екип от пилоти, с които после ще можете да играете. Десетината, измежду които имате възможност да избирате, са с различни показатели като здравословно състояние, характер, опит и не на последно място специализация, която може да бъде в някоя от следните области – въздушен бой, атаки срещу наземни цели и противодействие срещу противниковата противовъздушна отбрана. Тези умения не са важни, когато вие контролирате даден пилот, но имат значение, когато се наложи той да бъде управляван от компютъра (например когато няколко пилоти летят едновременно и вие управлявате друг). Още преди да съставите екипа си, можете да изберете мирновремева кампания или военна, като първата представлява няколко обучаващи мисии преди да започне инвазията. След селекцията на пилотите се пренасяте в залата за почивка в някоя от базите, където можете да наблюдавате как вашите хора почиват. Когато при някой от пилотите има някакво развитие на ситуацията – например получаване на нова или привършване на текущата мисия – от долната страна на екрана изскача меню с иконките за шестимата пилоти (това е адски дразнещо, когато се случи докато сте в някой от изтребителите), можете да го видите и като закарате курсора в долната част на екрана. Когато пък го изтъркаляте до горния край, там се появява второ меню, предоставящо ви опциите за изход, пауза, промяна на хода на времето, информация за играта, save опцията, промяна на различните настройки в играта, картата на Исландия, брифинг на текущите мисии, преместване на пилотите ви и на последно място – гледане на новини по телевизията.

Научавате развоя на войната най-вече чрез новините

които иначе са доста приятна екстра. Искам да обърна внимание и на опцията за ускоряване на хода на времето. Това ще ви е доста полезно, тъй като до момента, в който някой пилот излезе на пистата със самолета си, не можете да правите друго, освен просто да чакате. В по-късните етапи на играта екшънът е доста интензивен, но все пак често ще ви се иска да можете да ускорите малко нещата, тъй като дори и рулирането на някой самолет към пистата е представено под формата на предълга cut scene с енджина на играта. Идеята да проследявате действията на пилотите си извън кабината на изтребителя е доста добра, но аз лично съм малко разочарован от изпълне-



Ей така се прави планьорка! По военному!

Тук запиват вашите пилоти.

нието – в повечето случаи вашият човек просто стои в дадена стая с няколко свои колеги и тъпее.

Никаква идейност, никакво разнообразие в действията

на различните пилоти, нищо, което да ви накара да гледате в екрана, докато чакате да започне следващата мисия. Не че не можете да си намерите друга занимавка, като например да преместите някой пилот в друга база и да го спасите от руското нашествие, но тези "анимацийки" само развалят добрата идея. Купонът започва, когато започнат и мисиите. Скачате си в Eurofighter-a, пускате двигателя, и се изстрелвате нагоре (ако дадете пълна газ, излитането става с минимална засилка). В първия момент ще ви зарадва приличната графика (всъщност, че си я бива, се разбира още от демата, които се въртят на заден план, докато се мотате из менютата). Самолетите и въобще обектите в играта са доста добре моделирани, но за съжаление наземни обекти от типа на градове и села липсват – ако не броим няколкото въздушни бази, човек остава с впечатлението, че Исландия е напълно безлюдна страна. Експлозиите са доста зрелищни, но често ще имате проблеми със свалянето на някой самолет, в смисъл такъв, че понякога и те носят на бой толкова, колкото и вие. Е, нормално е някой самолет да тупне на земята след директно попадение на ракета, но останах с впечатлението, че не винаги ракетите са точни. Damage-ът по вашия самолет също е добре изпипан – като графика може и да не е на кой знае какво ниво, въпреки че по-големите пробойни по фюзелажа се визуализират, но като ефект върху летателните и бойни качества на машината ви пораженията са доста детайлни.

Графика
8
Звук
7
Геймплей
8
Общо
8

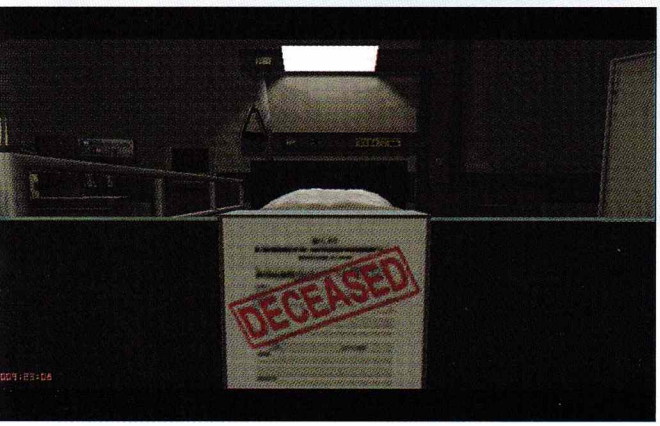
Противникът може да извади от строя почти всяка система по Eurofighter-a,

върху която имате контрол – електроника, оръжия, управление, двигатели и т.н. Голям майтап настава, когато това се случи на етапи, например, когато ви обстрелват с картечен огън. В тази ситуация всеки следващ куршум, забиващ се в машината ви, я окастря като лоза на Трифон Зарезан, докато от нея не остане само едно парче желязо, обхванато от пламъци и падащо като камък към земята. Иначе изтребителят се управлява лесно и приятно, има опция за контрол с мишката, което е малко странно в началото, но може да бъде полезно на хората без джойстици и според мен е единственият начин без джойстик да стабилизирате самолет с повредено управление. Единствената ми забележка е, че главата на пилота и следователно камерата се клати от инерцията (например, когато завършите някоя маневра) и човек губи усещането кое точно е реакция на самолета, и кое – поклащане на главата на пилота. Но какво да се прави, явно натовските пилоти са разни хърби... Противниковото AI е на прилично ниво, в смисъл, че не съм го хващал да върши разни безумни дивотии. Всъщност си е на съвсем прилично ниво, ако ви се наложи да гоните някой гад с картечницата, доста зор ще видите, докато го хванете на мушка. От изхода на мисиите зависи пряко съдбата на Исландия. Картата ѝ е разделена на множество сектори, които първоначално са под ваш контрол. Но ако примерно оставите руснаците да направят десант някъде, секторът става техен. Ако завладеят целия остров – печелят войната. Ако убият всичките ви пилоти – пак печелят войната. Изходът е да си пазите пилотите. Така хем имате достъп до повече и по-разнообразни мисии (понеже членовете на екипа са разположение в различни бази, и съответно всеки получава различни мисии), хем имате контрол над по-голяма част от Исландия. Смъртта на пилота не е приятно нещо, но е съпроводено с интересна анимацийка от болницата, която завършва с епикриза с голям червен надпис Deceased. В случай че сте оцелели и сте се завърнали успешно в базата си, се прави разбор на действията ви и дори ако сте се справили добре, можете да получите медал.

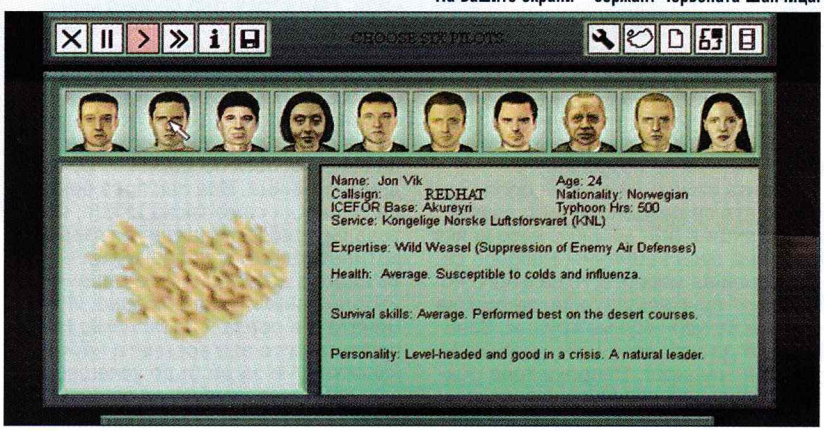
Звукът е на прилично ниво, и макар и да не е нищо особено, успява да ви потопи в атмосферата на играта. Само една забележка имам – някои от репликите са трудноразбираеми и/или се произнасят толкова бързо, че докато човек разбере за какво му говорят, то вече е минало и заминало.

С какво ме изненада Eurofighter Typhoon? С идеята за подробно описаните членове на екипа, със следенето на действията им през свободното време, с възможността да местите пилотите из страната по свое усмотрение и така да получавате по-разнообразни мисии. Но за съжаление в по-голямата си част тези идеи са си останали такива. Изпълнението им е малко куцо, като изключим последната.

R.I.P.



На вашите екрани – сержант Червената Шапчица.

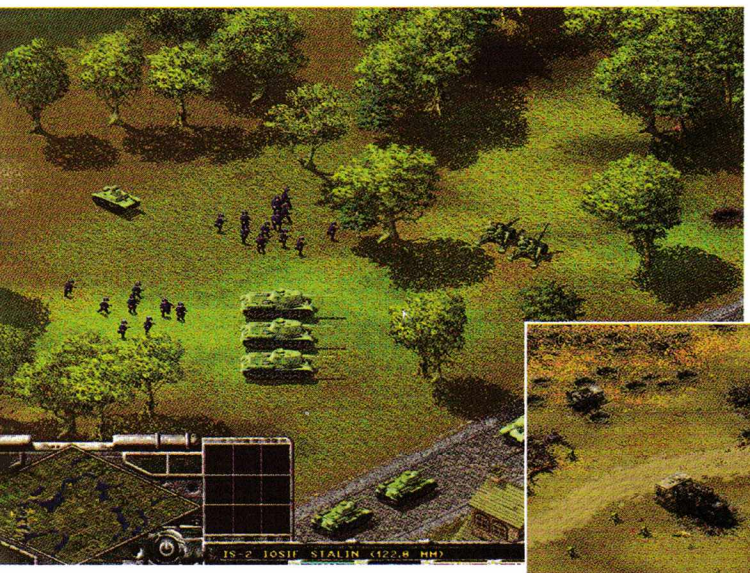


Sudden Strike Forever

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	7	8	8

Играта е също толкова добра както и преди... и дори малко повече!

■ Fireglow ■ www.suddenstrike.com ■ Pentium 233, 32MB RAM, 4x CD-ROM ■ RTS ■ 1 CD



Господата в сините униформи не са обикновени войничета, а част от най-могъщата репресивна сила по Сталиново време – НКВД!

Тези Тигри не са избягали от зоологическата градина и ще трябва нещо повече от звероукротител, за да бъдат спрени.

Sudden Strike безспорно е най-добрата игра за Втората световна война, правена досега. И тъй като успя да си завоюва голям брой почитатели, тяхното желание за още мисии беше задоволено почти веднага след излизането ѝ. За истинските фенове това обаче далеч не е достатъчно. Те искат още терени, единици и нови възможности за развихряне на стратегическото въображение. Разработчиците от Fireglow предлагат точно това със Sudden Strike Forever.

Павел Панков
Pave@dir.bg

Дотук добре, но защо "Forever"? Този етикет производителите най-често лепват на игри, на които няма да се прави продължение. Никой обаче не може да ме убеди, че никога няма да видим Sudden Strike 2. А и "Forever" звучи ненужно патетично. Никой няма нужда от патос, когато става дума за Втората световна. Той се подразбира.

Новите кампании са 4 на брой. Съюзниците са разцепени още повече – британци и американци, като всяка сила има своя кампания. Разбира се, като брой на мисиите те са много по-малко от оригиналните, но за сметка на това се неописуемо трудни. Вече можете да избирате между три степени на трудност. Въпреки това обаче минаването дори на една от новите мисии на най-ниско ниво си е истински подвиг и отнема страшно много време.

Новите единици

Добавени са доста самоходни противотанкови оръдия за всяка от четирите страни. Освен това ще можете да използвате нови видове ПВО, различни джипове и пехотинци, въоръжени с базука (много неприятни). В допълнение офицерите увеличават опита на обграждащите ги единици. Най-страхотна според мен е новата възможност на генералите – по принцип те са полуслепи – в смисъл, че обхватът, в който виждат, е най-малкият възможен. Като компенсация всеки от тях носи около врата си бинокъл, чрез който може да вижда няколко пъти по-далеч от всяка друга единица. Все пак през бинокъла се вижда само тясна ивица, но и това би трябвало да е достатъчно на артилеристите. В добавка към новите видове артилерия, това променя изцяло начините на воюване. И промяната е в полза на реализма. На просветените във военната наука е известно, че за да бъде успешно едно нападение, трябва да се постигне определена гъстота на оръдия на квадратен километър. В оригиналната игра артилерията беше рядко срещана и още по-трудна за използване поради липсата на истинска разузнавателна единица. Генералът с неговия бинокъл запълва тази празнина и открива пред артилеристите широки полета за изява. Дизайнерите на мисиите са почувствали пренебрегването на този вид войски в оригинала, така че новите направо гъмжат от всякакви далекобойни оръдия, гранатомети, мортари, гаубици, самоходна артилерия и други такива, които не дават на пехотата ви да направи и крачка. Всичко това тотално обезсмисля фронталната атака, която и преди не се радваше на особена популярност и прави играта максимално пипкава – всеки грешен ход се наказва.

Голямо подобрение има в AI-то и вероятността някоя от единиците ви да се "загуби" е сведена до минимум. Превозните средства са направени максимално маневрени тъй като вече могат да се движат и на заден ход. Няма нужда да изтъквам какви предимства дава това на изтеглящите се танкове. Товарните камиони са снабдени с нова функция и могат да превозват муниции така, че зависимостта от вездесъщия Supply Vehicle е намалена.

За да бъде интересна една игра, тя трябва да предлага много алтернативи. Защото от това зависи колко време ще запазите интерес към нея. Ако верният път е само един, скуката е неминуема. Sudden Strike Forever прибавя десетки нови алтернативи на играещия и вероятно ще задържи вниманието върху себе си поне още няколко месеца...

Трудно е без подкрепата на танкове да се води смислена офанзива.

RUNE HALLS OF VALHALLA

Expansion pack, който не предлага нищо ново

■ Fireglow ■ http://www.humanhead.com/ ■ P 300, 64 MB Ram, 3D Video ■ 3rd person Action ■ 1 CD

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	6	6

Както всяко успешно заглавие, и Rune бързо бе последван от expansion pack. Мислех да ви запозная с новостите в Rune Halls of Valhalla спрямо оригиналната игра, но плановете ми се провалиха, защото такива новости почти няма.

Даниел Неделчев
Dido@sofianet.net

Този противник май не иска да се раздели доброволно с главата си.

Най-слабата част на оригиналният Rune беше мултиплейърът. Новият exspansion би трябвало да коригира този проблем, тъй като е изцяло ориентиран към мрежовата игра – липсва какъвто и да е вариант на single player. Дотук добре – представете си какъв купон ще е мелето между вас и няколко интелигентни бота... О, да, за малко да забравя – компютърно управляеми ботове в Rune Halls of Valhalla чисто и просто НЯМА. Авторите оправдават тази липса като твърдят, че expansion-ът е предвиден предимно за битки по интернет. Както се досещате, този вариант в нашата прекрасна страна с качествени телефонни услуги отпада.

Тази красива дама е оставила доста трупове след себе си.

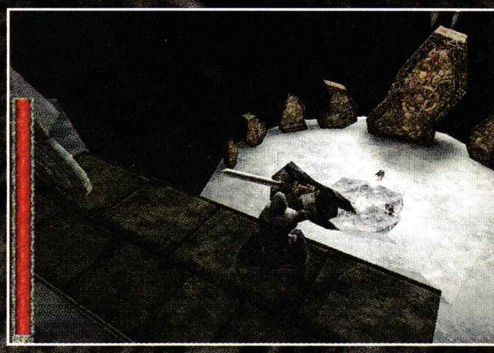
Още един удар му трябва, за да полети волно в бездната.

Нека кажа няколко думи и за новостите (ако могат да се нарекат така). Към тях спадат двата нови варианта на мултиплейър игра: Arena и Headball. Arena представлява модификация на нормален deathmatch, само че тук се биете само с един противник. Когато се справите с него, се появява следващият. Ако случайно някой от враговете ви елиминира, ще се намерите в пространството около бойната арена и ще трябва да почакате докато дойде време отново да се включите в битката. Това чакане е от порядъка на няколко минути, и действа доста изнервящо. За да се разнообразявате докато чакате реда си, отново да се включите в мелето, можете да поиграете на някои интересни игри за убиване на времето. Дизайнерите на играта са предвидили занимания като

хвърляне на ножове, надуване на тромпети, бой по различни тъпани и барабани

и други. Въпреки тези развлечения, чакането е наистина отегчаващо.

Другият нов вариант за мрежова игра, Headball, представлява нещо средно между стандартните capture the flag и deathmatch. Вместо флагове, тук ще трябва да се сдобиете с... главата на някой от враговете си и да я занесете на определено място, където тя ви ще носи точки. Пределно ви е ясно, че глава можете да си набавите като я "снемете" от раменете на някой нещастен противник. Тук се изразява и чистият deathmatch – никой не е съгласен току-така да се раздели с главата си. Добавени са още 33 мултиплейър-карти, освен тези от оригиналния Rune, включително 7 карти, направени от фенове. Относно геймплея – промени няма, освен че вече можете да отблъсквате хвърлените към вас оръжия благодарение на усъвършенствани щитове. Нови оръжия и тъй наречените rune powers няма. В графично и звуково отношение играта остава непокътната. Пак се използва модифицираният енджин Unreal Tournament, който за моя най-голяма радост все още е еталон за красота.



Колко още ще трябва да чакам, за да се включа пак в боя ?!?

Rune Halls of Valhalla не е това, което трябва да се очаква от един expansion pack. Все пак нови карти можете да си свалите от интернет и за оригиналния Rune, но новите оръжия, новите single play кампании и подобрения в геймплея са работа единствено на програмистите от Human Head Studios.

Какво е GT - Голяма Тъпотия или Глупава Транслация?

Sega GT Homologation Special

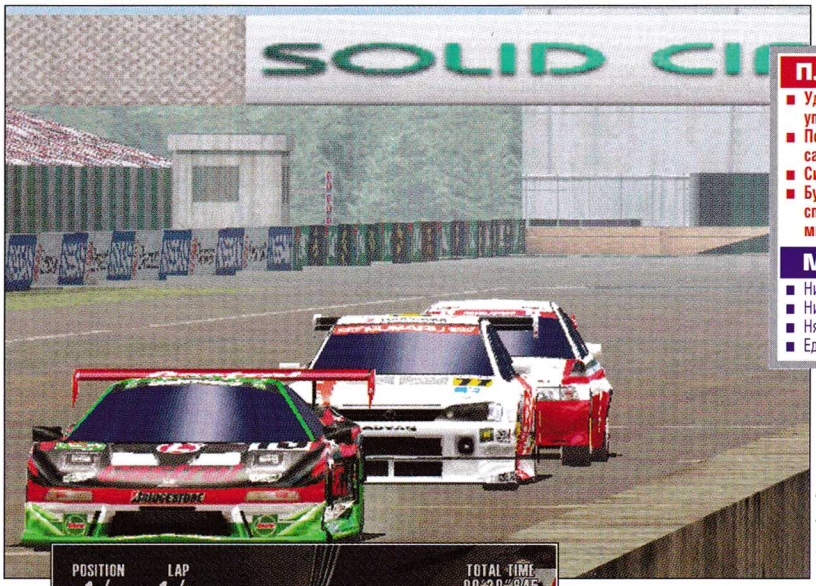
■ Sega ■ www.sega.com ■ P2 266 MHz, 64 MB RAM, 3D Video ■ Driving ■ 2 CD

Едно време си пишехме само със съветските другарчета. От известно време българите се открехнахме към широкия свят и прописахме с бели, черни, жълти и червенокожи. Електронната поща се оказа едно от най-значимите открития на миналия век! Сприятелих се с едно японче, голяма работа беше, ама чух, че се посвило малко напоследък. За какво си пишем ли? Вижте сами.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Здравей, мило японско другарче, Получих писмото ти и много се зарадвах. Никак те нямаше напоследък. Защо не ми писа толкова дълго? Е, сигурно си имал проблеми. Нищо де, нищо, дано се оправят нещата там, при теб. Едно време такива писма ми пращаше, а Сега? Още помня онова, първото, май Sonic се казваше. Няма значение, със сигурност се сещам за другото. Ах, как го бе кръстил – Virtua Fighter! Само от името ми ставаше ясно какво ще прочета. Струваше си писмото, хубаво, задълбочено. И Virtua Cop не бе зле, някак хем класическо, хем иновативно.

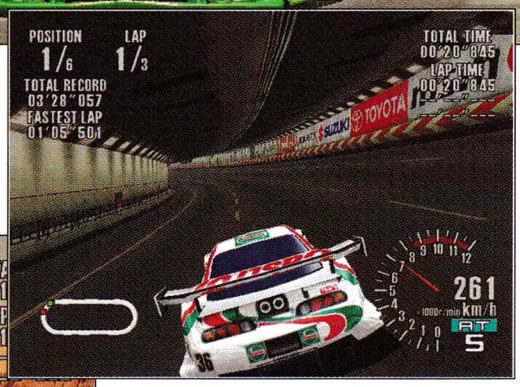
Какво се промени при теб напоследък? Дома ли пак си смени? Много често се местиш, лошо няма, но казват, че така по-трудно се правели приятелства. Добре беше като живееше в квартал Genesis. За какво ти трябваше да се хвалиш с колата си от 32x конски сили. Никаква я нямаше. За онази твоя къща, съборетина Mega CD, пък хич не ми се говори. Що пари хвърли да ѝ дадеш добра фасада, но не успя да я обзаведеш като хората. Не те укорявам, не ме разбирай погрешно. Разбирам срама ти, толкова силен срам, че реши да се изолираш чак на Сатурн. Успя, изолира се! Обаче забрави, че някой трябва да ти носи провизии на Сатурн. Защо трябваше да се откъснеш и от доставчиците си? Сам човек чудо не прави! Кой съм аз да те съдя – имаш опит в тези неща и сам знаеш как е. Хубаво стори като се върна. Обсипа ме с мечти, толкова много dreams... събра се цял Dreamcast. Възстановихме си приятелството, не знам дали спечели нещо, не съм ти счетоводител. Само мога да гадая. Има нещо обаче, което не ми дава мира.



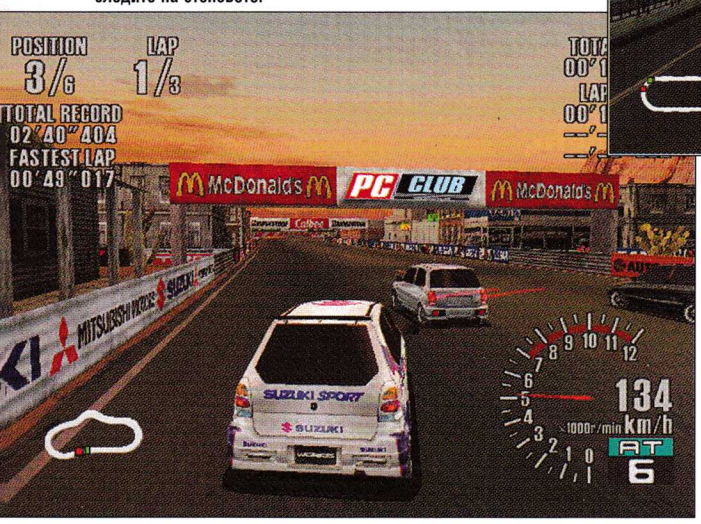
Това са само три от двата милиона коли в играта.

ПЛЮСОВЕ
- Удобно управление
- Поносим саундтрак
- Симпатични коли
- Бутонът Escape ви спасява мигновено

МИНУСИ
- Ниска резолюция
- Никакви детайли
- Няма звуци
- Еднообразна



Любимата ми писта. Широк път и високи скорости.



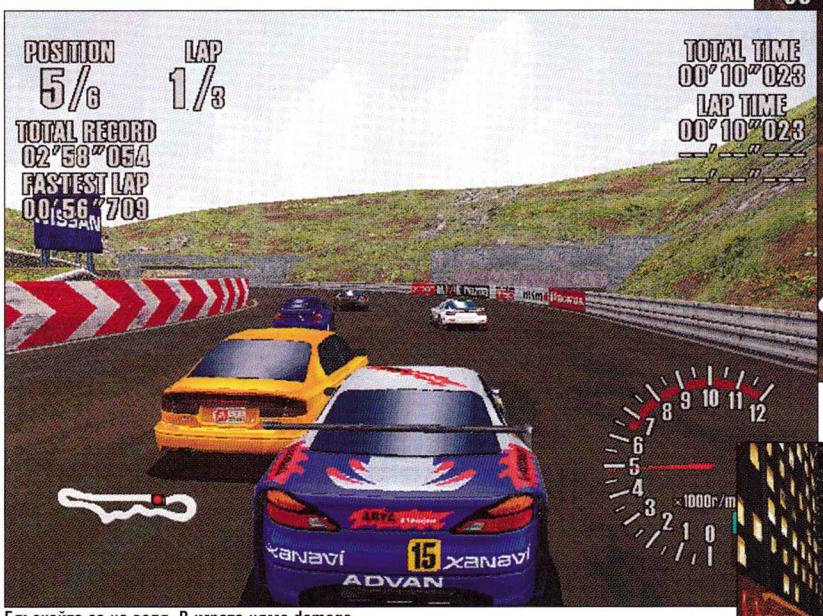
Онова отпред не са лазери, а следите на стоповете.

Защо почна да хвърляш боклуците си в задния ми двор?

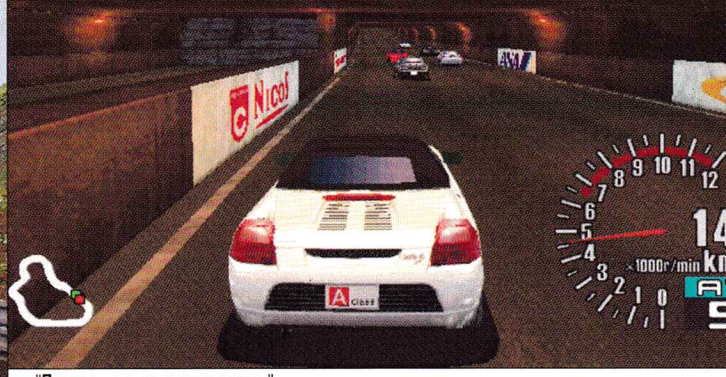
Мислех, че сме приятели, предател такъв! Какво е това Sega GT? Защо не ми прати колетче с Virtua Fighter 3tb или Sonic Adventures? Онова предното, Sega Rally 2, не беше зле, но си личи кога един подарък се прави от сърце и кога колкото за отбиване на номера. Прощавам ти! Та, какво е Sega GT? Sega Gets Trashed или Sega "Gran Turismo"? Ще чакам следващото ти писмо да ми обясниш. Ако сме още приятели, де. Не вървят на добре работите.

Твой Иван.

Казват, страшна игра била Sega GT. Страшна, ама в буквалния смисъл на думата. Чудно ми е докъде ще стигнат японците с тази мърлящина. Не са ли чували, че резолюция 640x480 не е върха на сладоледа при компютърните игри в наше време. Мога само да цъкам с език и да се ядосвам. Но един умен философ бе рекъл, че да се ядосваш означава да наказваш себе си заради



Бръскайте се на воля. В играта няма damage.



"Последните ще станат първи."

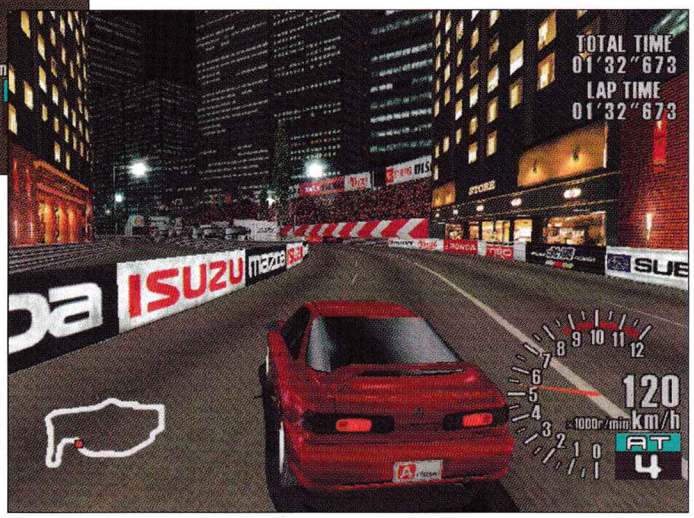
грешките на другите.

Как да не се ядосва човек, бе!

Само от графиката може да му прилошее. Това с ниската разделителност е само нищожна капка сред морето от недомислици и грозотии. Философе, ти, като много знаеш, би ли ме светнал защо пистите имат детайлите на Need For Speed 2? И същите повтарящи се като тапети текстури. О, не, играта не е стара. От 2000-та си е. Случайно да си чувал, че има повече от 256 цвята и не е задължително да бият все към сивото? Господи, каква сивота! Като стана дума за теб, Боже, ами ти? Не видя ли какви ги вършат тези с дрипнатите очи? Не, моля те, не ми се оправдавай, че те били към Буда. Стегнете се малко там горе! Накъде върви този свят...

Разправят японците, че колите можели да се модифицират така, че броят на различните комбинации надхвърлял 2 милиона. Това ако не е гавра с доверчивостта на геймърите – здраве му кажи! Истината е, че колите са разделени на три класа, могат да се правят незначителни промени, но да си говорим за сетемцифрени суми е смехотворно. Все едно създателите на NFS5 да твърдят, че всеки възможен цвят на Поршето го прави отделен модел.

Графика
5
Звук
3
Геймплей
4
Общо
4



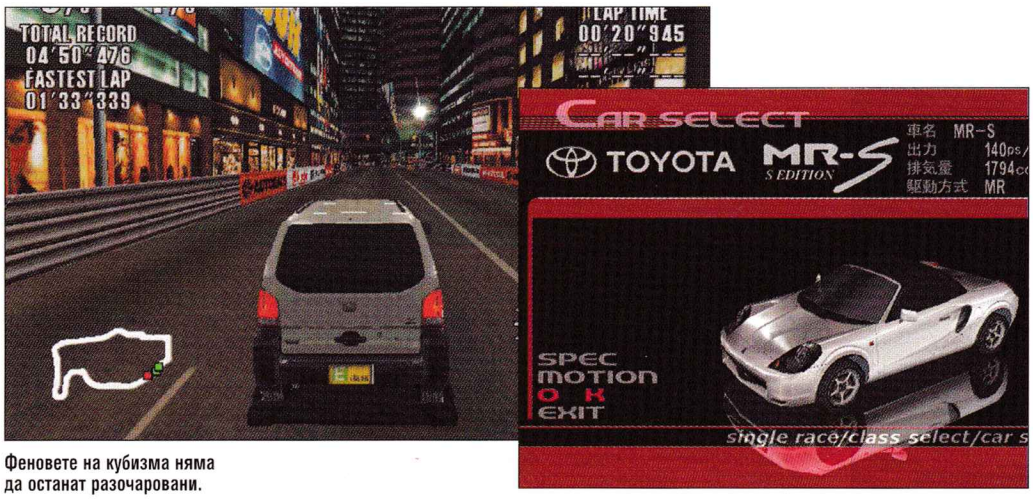
Скоростен екшън в малко Токио.

Обичам шума на моторите

Сигурно и вие го обичате, но няма да го намерите в Sega GT. Вероятно става реч за незначителен бъг, който не са забелязали при старателното тестване. Друга възможност е авторите да са сметнали, че музиката е достатъчно дразнеща, така че не е нужно и други какофонии да вкарват. Добре де, музиката не е чак толкова лоша. Даже има едно парче, дето определено ми хареса, така се унесох да го слушам, че за една бройка да не забележа нещо много смешно. Значи, знаете какво е lens flare, отражението на светлината по лещата на камерата. А знаехте ли, че то е шестоъгълно?

При цялата тази съвкупност от зашеметяваща графика и неповторим саундтрак трябваше да поиграя, колкото ми издържат нервите, за да напиша материала си. Обиколих всички писти, за да ги разгледам и оценя, но, вервайте ми, нямаше нищо интересно, което да ме задържи. Гоните се из еднообразни червени скали, по улиците на "замръзнал" град, където нищо не шава, из някакви подобни на NASCAR трасета... Има по два-три варианта на всяка от тях.

Колите варират от супертъпи на вид и бавни, до добре нашарени и бързи. Не мога да отрека, че поне те не страдат от липса на детайли. Жалкото е, че малко от тях имат повече от един скин. Управлението им е удобно, различно при всеки модел и това, бих казал, е единственият плюс на Sega GT. Иначе всичко останало просто не си заслужава да се види, камо ли давате пари за него. Не искам да звуча като обзет от предразсъдъци към фирмата Sega. Направих си труда да видя Sega GT и в оригинал за Dreamcast. Там определено нещата изглеждат по-красиво. Ядосах се още повече, понеже не са положили и минимални усилия да изгладят нещата за PC. То си е за тяхна сметка, бе казал друг един мъдрец.



Феновете на кубизма няма да останат разочаровани.

Пол Нюман Австрийски...

THE STING!

■ JoWood Productions ■ http://www.clou2.com/frameset-e.htm ■ PII 300, 64 MB RAM, 16 MB D3D Video Card
■ гангстерска симулация ■ 1 CD

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	8	8	8

Рекламите не са пожалили и Fortune Hills.

Fortune Hills не е много голям.

Преди години по екраните даваха много забавната криминална комедия "Ужилването" с Пол Нюман в главната роля. На теория филмът не трябваше да бъде комедия, но зрителите го намираха за абсолютно невероятен и абсурден – в него Пол Нюман успяваше да убеди голям бос на мафията съвсем доброволно да му "подари" огромна сума пари и при това да остане доволен, че евтино се е отървал! Това, което малко хора в България обаче знаят, е, че този филм в действителност е направен по съвсем истински събития. За основа е послужил най-известният епизод от "кариерата" на голям американски мошеник от първата половина на миналия век (как само звучи – "миналия век", а?)!

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Точно това заглавие са избрали и австрийците от JoWood Productions, за да направят втората част на своята крими-комедия симулация. Оригиналното заглавие на австрийски език е Der Clou! 2, но играта съвсем явно е насочена към американския пазар, тъй като в нея абсолютно всичко – имена на герои, градове, улици, магазини и дори рекламите табла са на американски език (и не ми обяснявайте, че няма такова животно като австрийски език – аз съм сигурен, че има, тъй като вярвам на една изтъкната българска интелектуалка и бивша министърка на културата).

Обиколката на града задължително включва и посещение на всички кръчми.

Главният герой на новото "Ужилване" е Matt Tucker – той бе и основното действащо лице в излязлата преди доста години първа част. В нея Мат най-накрая бе станал прекалено известен с методите си на действие на полицията и бе прибран на "топло" за доста години. Излизането му от държавния хотел е началото и на втората част. Мат е посрещнат от своето старо другарче Синклер, който му обяснява, че си е наумил страхотен удар и има нужда от неговата помощ. На първо време обаче Мат трябва да се поразкърши и да възстанови позабравените си умения. Синклер му е предплатил стая в малък хотел и предвидливо го е снабдил и с един-два най-елементарни инструмента. Освен това е оставил на негово разположение и една почти разкапана таратайка. Този таралясник може и да е скапан, но без него не можете да направите нищо. Не си направих труда да разбера защо, но в град Fortune Hills (където се развиват събитията), е въведен полицейски час и е невъзможно да се извърши какъвто и да е обир без автомобил!

Първата работа на Мат е да огледа новото жилище и да прочете днешния вестник – а там има доста неприятна новина – Синклер е бил заловен, докато се е опитвал да проникне в Министерството на Светлината (каквото и да означава това). Ясно е, че Мат остава сам да се справя с живота (и с полицията) и освен това ще трябва открие какъв удар е подготвял Синклер и какво, по дяволите, е търсел в онова загубено Министерство?

Разбира се, Мат е печена кримка и може лесно да намери някои от старите си дружки – което е и следващата му стъпка...

Цялото действие на The Sting е разделено на три главни части. През деня (за удобство да наречем тази част така) Мат може да броди из целия град (поне там, където не е заключено), да разговаря с всеки, да купува и продава, да събира информация и да си търси съучастници. Магазините, които са ви необходими, са три на брой – заложна къща, магазин за инструменти и търговец на стари коли. Абсолютно цялата плячка на Мат трябва

Viva la samba! Ole!

Магазинът за железария е важно място за всеки уважаващ себе си обирджия.

задължително да се "превърти" през заложната къща –

дори когато са откраднати пари в брой

(освен това заложната къща автоматично удържа и дела на съучастниците на Мат, което е допълнителен стимул той да работи колкото е възможно с по-малко хора или дори сам). Търговецът на инструменти е ясен – той купува и продава "оръдията на труда", които Мат и хората му ще използват. Какви ще изберете обаче е доста сложен въпрос. Най-напред всеки инструмент има ограничен брой пъти, които може да бъде използван. След това трябва да се съобразявате и с това кой инструмент за какво може да бъде използван – за обикновени ключалки (брави), за сейфове или за обезвреждане на аларми. Третото и четвъртото, за което ще внимавате, е ефективността им при работа с различни материали и шумът, който се вдига при използването им. Например още от самото начало Мат разполага с брадвичка, която е на 100% ефективна срещу всичко, направено от дърво, но пък вдига адска шумотевица.

Третият магазин във Fortune Hills е за коли на старо. Таратайката, която Мат е наследил от Синклер, може да вози само един човек, така че ако е необходимо в обира да участват и други хора, ще се наложи да се купи по-добър автомобил.

ИНТЕРФЕЙС

■ Интерфейсът на играта е доста опростен и лесен, но е и нетрадиционен, така че ще мине известно време, докато посвикнете. Аз дори в самото начало се загубих в двора на собствената си къща и се наложи да започна отначало, за да видя къде точно живея! Доста помага това, че героят ви автоматично се опитва да намери пътя си, като направите double-click върху картата на града.

Това е един от обектите, на който ще трябва да направите и нощен оглед.

Една от задачите на Мат през деня е да си намери съучастници. За целта

обиколете баровете и кръчмите

и се оглеждайте и по улиците. Обиколката на града се извършва пеш, но ако ви заболят краката, може да се наеме и такси. Градът обаче е сравнително малък и ориентирането по него е лесно, а таксито струва пари – така че поне в началото на играта едва ли ще е удачно да се правите на баровец. Някои от полезните NPC-та ще срещнете в сградите, а други по улиците, площадите и градинките. По принцип е безполезно да се опитвате да разговаряте с хората, които са в движение, но се оглеждайте за всички, които са неподвижни или се щурат в някакъв ограничен периметър (един от съучастниците ви е Дядо Коледа, когото ще намерите докато се ровичка из кофите за боклук).

Втората и третата част от играта са подготовката на обира и самият обир. Тук има една оригинална идея (поне аз не си спомням да съм виждал нещо подобно в други игри). По време на подготовката на обира всъщност трябва в реални условия да "проиграете" самия обир и всичко се записва като на видеокасетофон! В началото трябва само да подберете кой ще участва, коя ще е целта, екипировката и кой автомобил ще използвате. Помните, че инструментите имаха различна ефективност срещу различни материали и препятствия, но подобно е и при съучастниците ви.

Всеки от бандата има различно тегло

(важно за претоварването на автомобила), бързина на действие, умения в различни области – отваряне на ключалки, на сейфове или обезвреждане на аларми и освен това всеки има някакъв показател "полицейско подозрение" (в свободен превод). Този показател се увеличава след всеки обир и като стане 100%, означава край на играта за съответния персонаж.

Започвате играта на улицата до обекта на обира и оттук нататък имате пълна свобода на действие. Можете да сменяте персонажите и инструментите (от предварително подготвените) и не сте смущавани от никого – всеки от околните се движи по маршрута си и прави обичайните си действия. Имате индикатор на шума, който вдигате, и индикатор на полезрението на всеки от околните NPC-та (по подобие на Commandos). Това, че не ви обръщат внимание, не означава обаче, че при реалния обир ще бъде същото – там който и да ви забележи ще означава провал на операцията и край на играта! Всичко това може и да изглежда сложно, но бързо се свиква – просто записвате всичките си действия на видео и това е – разбивате например една врата и някой ви чува – давате "заден ход" на видеото и пробвате с по-малко шумен инструмент или само изчаквате няколко секунди; влизате в стая и там има някой – пренавивате пак назад и поглеждате предпазливо през прозореца докато въпросната персона се изнесе... Разполагате и с хронометър, с който можете да засечете за колко минути охраната или полицията прави своята обиколка или за колко секунди ще отворите някоя врата. Това е важно, тъй като често имате съвсем ограничено време – например патрулиращите по улицата полицаи пробват дали вратите са заключени, така че често разполагате само с минутите, които са необходими за една-единствена обиколка на местния полицай.

Подготовката за обира приключва, когато се приберете обратно в колата си – но освен това за всеки обир разполагате и с минимална стойност на плячката, която трябва да съберете. Обирът не ви се зачита за успешен, ако не сте си изпълнили "плана" по този показател. Ами така де, няма да се блъскате за жълти стотинки.

Когато решите, че вече всичко е наред, можете да пристъпите и към истинския обир! Това не е нищо друго, освен проиграване на подготвения при планирането запис при реални условия. Нямате абсолютно никаква възможност да повлияете на събитията – можете само да гледате и ако се провалите, да анализирате защо. Ако трябва да извършите планирането наново, не е необходимо да извършите всичко отначало – можете просто да вземете видеозаписа, да го пуснете на бърз ход и да внесете корекции по време на записаното действие, където е необходимо.

Няколко думи за графиката – тя е много странна на пръв поглед – 3D "cartoon" стил, който създава и много нетрадиционно впечатление – като че ли цялото действие е просто оживял комикс. Хората и автомобилите (и кучетата) са показани доста опростено, но това пасва идеално на цялостния стил.

Играта ще допадне и на тези, които обичат черния хумор – опитах се например да прасна по каската със щангата един досаден полицай и получих нравоучение от вида "Не става, аз съм Джентълмен, а не разбойник"... или Дядо Коледа, който ровеше из кофите за боклук... за играчки може би? Въобще всеки, който е играл куест от рода на Neverhood, навярно ще разбере за какво става въпрос. Имайте предвид, че тази прекрасна нова игра на JoWood Productions може и да ви вманиачи, така че си намерете достатъчно свободно време преди да я изпробвате!

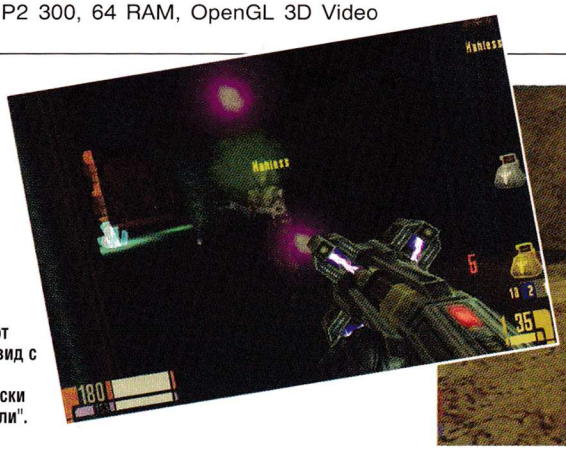
Космическите командоси отново са в акция

STAR TREK ELITE FORCE expansion set

■ Raven Software ■ www.ravensoft.com ■ P2 300, 64 RAM, OpenGL 3D Video
■ First Person Shooter ■ 1CD

Elite Force беше една от големите изненади на миналата есен. Старите майстори от Raven Software успяха да изненадат всички песимисти с изключително добре пипнат FPS, който окончателно погреба традицията Star Trek-игрите да са в най-добрия случай посредствени. Сега на пазара се появи мащабен Expansion Pack.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com



Близка среща от третия вид с нашите клингонски "приятели".

Нивата в Elite Force Expansion за изключително приятни за окото.

Новостите са направо зашеметяващи. Още при първото пускане ще забележите, че Expansion Pack-ът е насочен предимно към мрежовата игра. Освен нови карти се предлагат и няколко нови вида игри, част от които са доста оригинални. Така например в Action Hero един от участниците стартира с всички оръжия, пълни муниции и възможност за автоматично възстановяване на здравето. Който успее да убие този супергерой, заема неговото място на Action Hero. В Desintegration пък всички разполагат само с Compression Rifle, която за сметка на това убива с един-единствен изстрел. Особено оригинални са режимите Assimilation и Specialties Mode. В първия играчите се разделят на два отбора. Едните поемат ролята на командосите от елитния отряд, а техните противници се включват като представители на расата Borg. Интересното е, че целите на двата отбора са различни. Поради спецификата на своята раса Borg-ите се опитват да асимилират своите опоненти. С други думи всеки убит командос се връща към живота вече като член на противниковия отбор и трябва да се бие срещу бившите си другари. Режимът Specialties пък предлага нещо като мини ролева игра. В него всеки участник поема ролята на специалист, който трябва да се занимава само с определени задачи. Тук от особено значение е координацията между участниците в екипа, защото отделните powr-ups са достъпни само за специалиста, за когото са предназначени. Така например единствено лекарят притежава оръжието Nyro, което лекува другите от отбора. Техникът пък може да забелязва невидими противници и да прави своите съотборници невидими, специалистът по взривните устройства притежава специални лазерни мини и т.н. Общо имате на разположение 6 вида специалисти, които си имат своите специфични особености.

Естествено Raven не са забравили и соловите играчи. В кампанията ще намерите няколко нови мисии, които за съжаление не могат да бъдат избирани директно. Съвсем директно обаче можете да се пуснете в така наречения Virtual Voyager. В тази мини кампания можете да се разходите на борда на легендарния космически кораб Voyager и да си поговорите с членовете на екипажа. Тук голям екшън няма, но за сметка на това феновете на Star Trek сериала със сигурност ще се зарадват на възможността да опознаят съвсем отблизо любимия кораб :-)

Графика	8
Звук	9
Геймплей	8
Общо	8

На борда на Voyager има симпатични колежки.

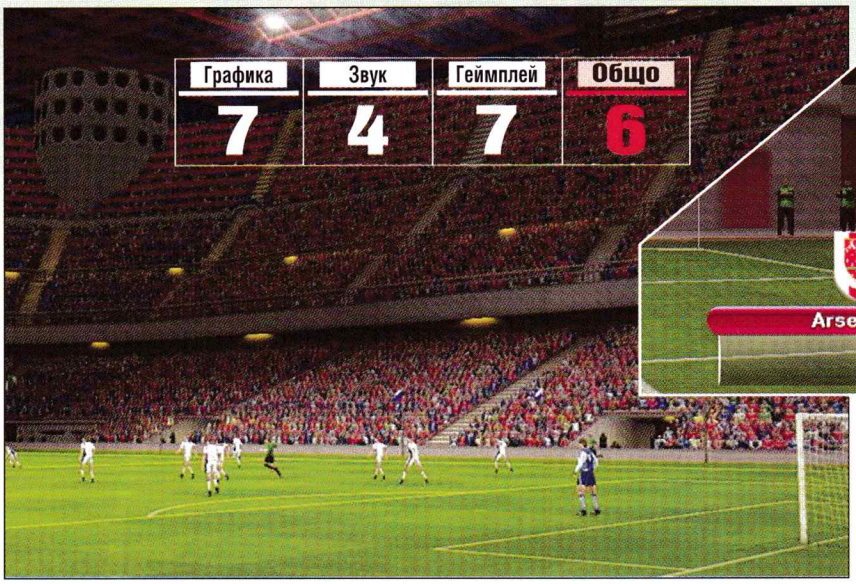
Ботовете са доста добри на високите нива на трудност.

UEFA CHALLENGE

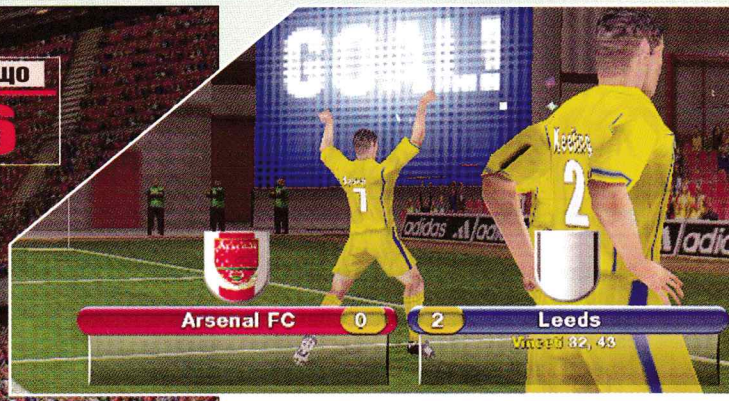
Наистина добра футболна симулация

■ Infogrames ■ http://www.uefachallenge.com ■ Win95/98/2000 P II 266 MHz 150 MB HD, 32 MB RAM 3D-min. 8 MB ■ Sport ■ 1 CD

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	4	7	6



Публиката е доста кротка и всички седалки изглежда са по местата си.



Футболистите винаги са се славели с танцовите си умения.

Футболът е атрактивна игра, макар далеч не най-атрактивната. От много време разработчиците се опитват да прехвърлят тази атрактивност в персоналния компютър и като че ли го правят все по-успешно.

Павел Панков
Pave@dir.bg

Всички футболни симулации си крепят на реализма. И защо му е на някого да прави футбол, ако няма да е реалистичен – по-добре да измисли нещо по-оригинално – като Speedball или MUDS да речем. Но такива опити в днешно време няма и разработчиците залагат на сигурно. Именно заради реализма компаниите се изпотрепват да закупуват лицензни права, които им позволяват използването на истинските имена на отборите и футболистите. Без тази подробност продаваемостта на продукта им би била незадоволителна.

UEFA Challenge не е нищо повече от поредния опит да се изкарат пари от най-популярната игра. Първото нещо, което впечатлява, е графиката и тя е на добро ниво. Гледките на стадионите са доста реалистични. Движенията на футболистите са естествени и не изглаждат сякаш страдат от някаква рядка болест на костите (както в доста други подобни игри). От време на време се случва да играете на заснежен терен и за кратко следите от стъпките на футболистите се виждат ясно. После обаче изчезват и не става ясно как теренът остава напълно бял дори в края на мача при условие, че няма и следа от снеговалеж.

Понеже в играта има голямо разнообразие от клубове (цели 125) и турнирите, в които можете да се състезавате, са няколко. Първоначално можете да участвате в European Club Cup, European Trophy и European mini-leagues. Това са все измислени турнири, а успешното ви представяне ще отключи още няколко. Освен това е възможно създаването на лига, състояща се от избрани от вас отбори или участие в някоя от готовите такива.

Управлението почти изцяло можете да конфигурирате сами. Именно това "почти" е най-лошото нещо в играта. За направляващи посоката на футболиста бутони са избрани стрелките и не е разрешено да ги променяте. Тъй като на почти всички клавиатури те се блокират взаимно, заедно с другите шест бутона усещането за контрол се губи напълно. От друга страна, почти винаги могат да се намерят десет подходящо разположени неблокиращи се клавиша. Ползата от конфигурирането на останалите бутони е нулева, щом четири от тях не могат да бъдат променяни.

Или кротуваш, или изхвърчаш!

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	7	7

Нова кампания за старите фенове

Cultures: Revenge of The Rain God

■ Funatics Development ■ www.cultures.de ■ PII 300, 64 MB RAM ■ симулация ■ 1 CD

Ако сте фен на оригиналната Cultures, ще харесате и това продължение. Не разчитайте обаче да са отстранени някакви недостатъци или да е добавено нещо ново.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Оригиналната игра Cultures бе създадена миналата година от германската компания Funatics Development GmbH и бе съвсем явно заимствана от прочутата поредица The Settlers на Bluebyte. В много отношения играта беше много опростена, но пък бяха добавени и две-три интересни хрумвания.

Играта имаше и недостатъци – най-големият от тях бе, че повечето сценарии бяха интересни само отначало, след което играчът губеше стимул за по-нататъшно развитие на селището си. Всъщност, дори и да се опиташе, при прекаленото увеличаване на броя на хората микромениджментът ставаше толкова голям, че играта вече се превръщаше от забавление в досада. Играчът нямаше стимул за максимално развитие дори и при кампанията – всеки епизод от нея бе изцяло самостоятелен и без никаква връзка с другите. Независимо че по времето на самия сценарий хората ви трупаха умения и повишаваха параметрите си, те започваха отначало при следващия сценарий.

Храмът на Бога на Дъжда?

Какво сега получаваме от този expansion pack? Една цяла нова кампания, в която има

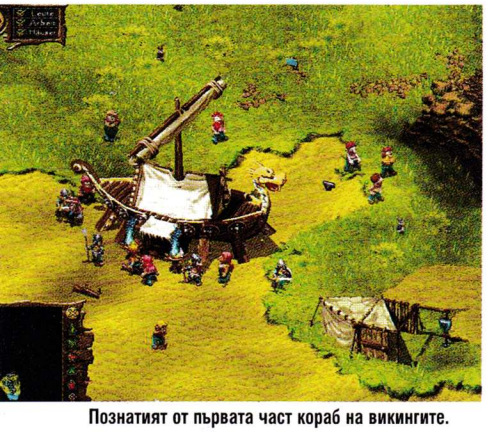
известна възможност за разклоняване на действието в зависимост от мисиите,

които ще изберете. Revenge of The Rain God на теория започва пет години след приключване на оригиналните приключения, но както и в първата игра всички мисии са свързани само на думи, а не образуват някаква реална последователна кампания. Освен кампания ще разполагате и със седем single play сценария, както и с нови карти за multiplayer.

Като геймплей е добавената една-единствена новост – възможността да наемате войници от индианците, като тези войници имат собствени, различни от стандартните "викингски" параметри. Не е ясно доколко обаче тази възможност ще има някакво практическо приложение или ще остане само като екзотична приумица и може би като миникуест в някой от сценариите. Във всеки случай викинги плюс индианци не ми изглежда като добра формула, но може пък да се окаже добър ход при игра в мрежа... не че съм чул някой в България да играе Cultures в мрежа.

Други новости в този expansion pack действително няма. Все пак това си има и добра страна – ако ви е харесала първата игра, ще харесате и това продължение и няма да изгубите никакво време за разучаване, а директно ще скочите в дълбоката вода!

Някои от сценариите са на зимни терени.



Познатият от първата част кораб на викингите.

Ripmax RC Simulator

Или как се опропастяват добрите идеи

■ Ripmax/Inertia LLC ■ www.rcsimulator.com ■ Pentium 2 300 MHz, 32 MB RAM, 4MB 3D Video ■ 1 CD

Графика	Звук	Геймплей	Общо
4	3	5	4

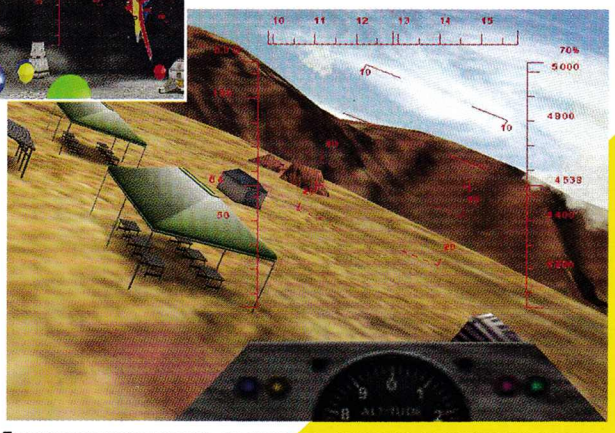
Този ден Иванчо беше най-щастливото момче на света. Беше се сбъднала детската мечта, хм, всъщност той все още си беше дете, но това няма значение. Винаги бе завиждал на птиците за тяхната грация, за тяхната свобода. И ето, сега летеше с тях.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Макар и здраво стъпил на земята, съзнанието му се стрелкаше между облаците редом с обектите на своята завист. Радиоуправляемият макет на Spitfire бръмчеше ентусиазирано и правеше фигура след фигура, дистанционното се беше предало на ловките пръсти на момчето. В един момент обаче стотици тъмни сенки се насочиха към Spitfire-а, тъмна сянка премина и през лицето на Иванчо. Самолетът сякаш бе погълнат от перушинестата лавина и се изгуби за момент. След няколко тревожни секунди Иванчо успя да го види – той падаше. После баща му щеше да гледа останките на омазаното с птичи тор моделче, да клати смаяно глава и да се чуди "как са могли да го одрискат толкова гадините ниедни"; да се заканва, че ще си купи пушка и ще изтреби всички пернати в квартала. Но това нямаше да разведри момчето. То гледаше как мечтата му се сгромолясва, омърсена и унищожена от естествените обитатели на въздуха.

Ако сте очаквали Ripmax RC Simulator да е хубава игра, и вие ще се чувствате като

Лов за балони на Луната :)



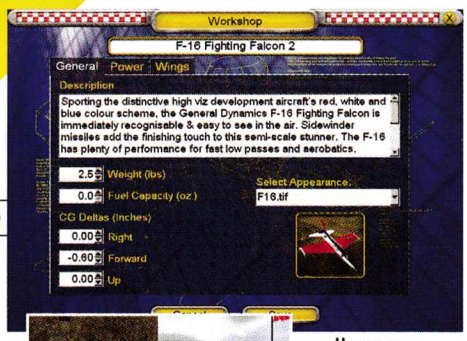
Палатката изглежда малка, а самолетът – нормален, но на практика можете да прелетите през нея.

уцелени от гугутка-бомбардировач

По принцип обичам подобни игри с моделчета, може би защото са несериозни, а може би и защото носят носталгична нотка в себе си. Наясно съм, че не могат да се сравняват по качество на изработката с касовите хитове, но Ripmax успя да ме изненада, при това неприятно. Както сигурно вече сте разбрали, в играта пилотирате радиоуправляеми самолетчета. Обаче явно и самите автори не са знаели какво искат да направят – реалистична "симулация" или аркадна игра, и в крайна сметка не се е получило нищо. На ниво менюта играта изглежда обещаващо – има десетки опции за настройка на самолета ви: профил на крилата, център на тежестта, характеристики на мотора и климатичните условия. Всичко това изглежда внушително, макар половината опции да са надхвърлили компетентността на редовия играч и никъде не ви се дава обяснение за какво служи еди коя си характеристика на двигателя. Видяното ми вдъхна конска доза увереност, че съм попаднал на нещо добро, на някакъв скрит хит, който само чака някой писач като мене да го изиграе и после да съчини ода за него. Но уви, не беше така. Първото съмнение започна да се прокрадва, когато започнах tutorial-ите, които са способни да изкарат акъла на геймъра и да го откажат от играта. Контролирате самолета си с мишката, която явно изпълнява ролята на джойстик, и е голям гърч докато свикнете. Лично на мен ми отне близо един час докато успея да постигна някакво ниво на контрол над действията на самолета си. След това, поизпотен и с опънати до скъсване нерви, пристъпих към разглеждане на самата игра. Имате възможност да играете в няколко режима.

Свободно летене, пукане на балони

състезание от типа "кой най-много пъти ще направи еди какво си" като "еди какво си"-то варира от преминаване под лентата в състезание по лимбо, до последователни кацания и излитания и т.н. Голямата част от режимите на игра са пълна скръб и няма никаква трънка в тях. Сякаш най си заслужава режимът на свободния полет, в който просто можете да се кефите на маневреността на десетината различни самолетчета и да разглеждате терена. Не че терените са кой знае колко интересни и добре направени. Ще попаднете в градския парк, заобиколен от небостъргачи, на самотен остров, на база на Луната (как лети самолетчето при липсата на въздух не ми е ясно), и няколко други локации. Графиката, с която е представена играта, е нещо покъртително. За пръв път от доста време насам виждам игра, която изглежда грозно дори в 1024x768. Някои елементи от обстановката са читави, но иначе графиката си е кофти, откъдето и да се погледне (а тя може да се огледа от доста страни, все пак за 3D става въпрос). Звуци (освен жуженето на двигателя) на практика няма. Геймплеят е увлекателен и забавен дотолкова, доколкото може да бъде безцелното хвърчане насам-натам из нивата (както споменах, другите режими на игра са още по-скучни). Трябва да си призная, че понякога е забавно, но много бързо писва. Пък и я няма трънката да се чувстваш малък – от въздуха всичко си изглежда в нормални размери и вие ще се почувствате така, сякаш пилотирате нормално оразмерен самолет. В този аспект, трябва да спомена за не особено сполучливите камери. Единствените варианти, при които можете да постигнете някаква управляемост, са, когато камерата е или в кабината на самолетчето, или зад опашката му. Предоставената възможност да гледате и управлявате действието от статична точка на земята е реалистична, но

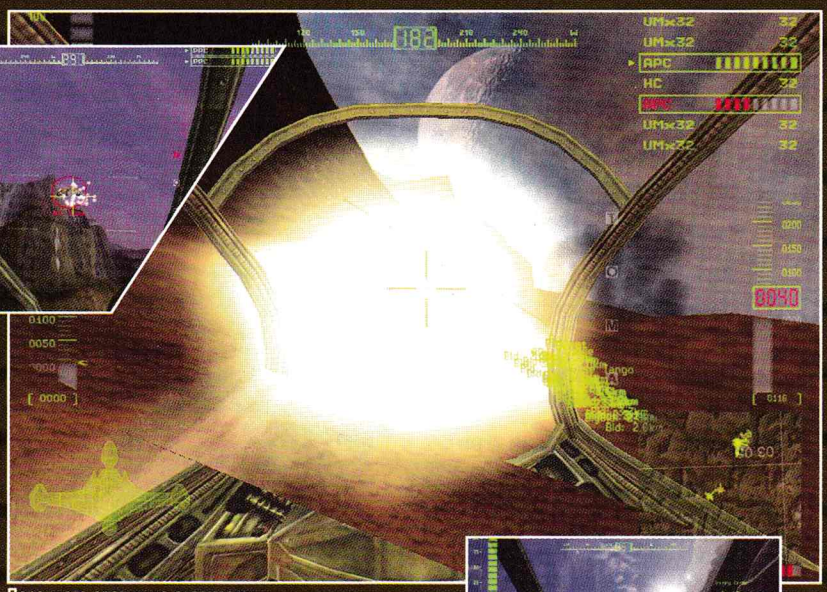


Някои от настройките на този F-16.

Полет над средновековен замък.

не можете да постигнете такъв контрол, че да се забавлявате

Самолетчетата се държат наистина различно и реалистично (дори се трошат като се забиете в земята:)), което е един от малкото плюсове в играта. Щеше ми се да бях казал повече добри думи за Ripmax, но тя не успя да си ги заслужи. Дори и да проявявате интерес към подобни заглавия, тази игра едва ли ще ви стане любимата. Просто е прекалено недоизпипана.



Поредната зрелищна експлозия.

Графика	Звук
9	6

+
- Много и разнообразни мисии
- Бомбастична графика
- Голяма свобода на действие

ECH

Футуристичен

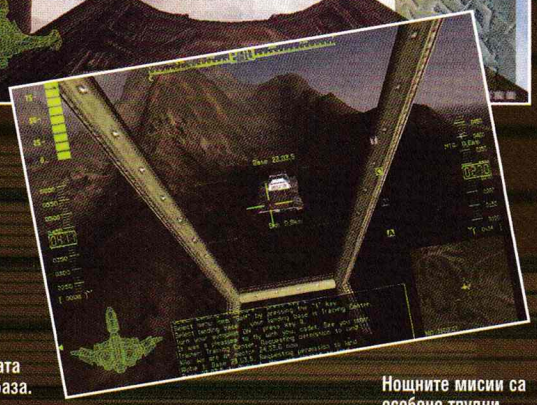
■ Bethesda/Madia ■ http://echelon.bethsoft.com ■ P2 300,

Галактическият мир отново е в опасност. И този път човечеството май действително е на път да си намери майстора. Само че подлите нападатели не са включили в сметките си един смел пилот...

...Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Това, най-общо казано, ви очаква в новата игра Echelon, която е дело на руската компания Madia и се разпространява от Bethesda. Естествено приключението, което ще имате възможност да преживеете, е доста по-обширно. След дългогодишни самоубийствени войни човечеството е успяло да си изгради нещо като галактическо господство. Федерацията се е наложила над старата Галактическа империя и лека полека е колонизирала повечето обитаеми планети. Цялата идилия продължава с пълна сила и след появата на велианците през 2320 г. В началото тази човекоподобна раса се държи изключително миролюбиво и дори се включва във Федерацията. Постепенно обаче велианците разкриват истинското си лице и един ден най-неочаквано започват тотална война срещу хората. Земното командване е напълно объркано и пълната капитулация е само въпрос на време. В този критичен момент предателите срещат отпора на един млад, но изключително храбър пилот. Както сигурно се сещате, този пилот сте вие. В началото се намирате като пълен новобранец на планетата Rochade IV, където трябва да докажете на мнителните си командири, че ставате за нещо повече от миенето на тоалетни.

Заветната родна база.



Нощните мисии са особено трудни.

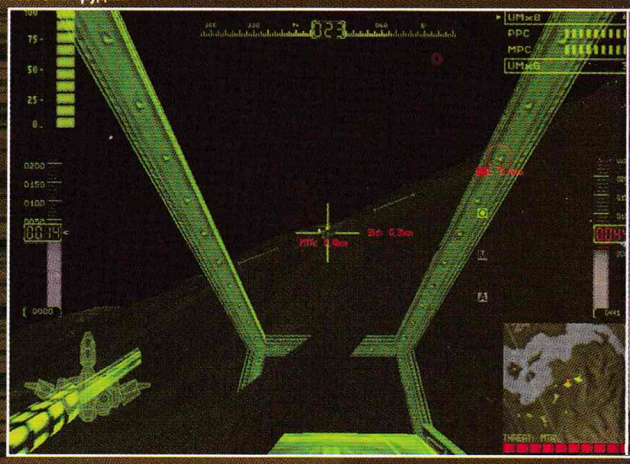
Понякога се налага да атакувате и големи сгради.

След първото излитане ви очаква и първият голям шок.

Echelon изглежда феноменално!

Смея да твърдя най-отговорно, че скоро не ми е попадала игра с подобна зашеметяваща графика. Програмистите от Madia са успели да сътворят действително бомбастична графична машина за своята творба. Очакват ви светлинни ефекти от класата на игрите на Rage Software, допълнени с гигантски нива и огромни количества противници, които на всичкото отгоре са не само детайлни, но и показват доста приличен изкуствен интелект. Но нека да се върнем към самата игра. След като докажете базови умения в тренировъчните мисии, ви предстои да се срещнете и със самите велианци. За ваш късмет земното командване разполага с доста внушителен арсенал от самолети, които ще са на ваше разположение. Естествено в самото начало имате достъп само до няколко летящи ковчега, които не се отличават нито с мощни оръжия, нито с особена маневреност. В течение на играта обаче постепенно получавате достъп до общо 14 различни самолета. Към това добавете, че преди всяка мисия имате възможност да си подберете въоръжението на самолета и ще ви стане ясно, че разнообразието е гарантирано.

Самите мисии също са изключително приятни. На моменти трябва да защитавате базата срещу атаки на вражески танкове, или имате задачата да ескортирате цивилни конвои или пък да си устроите весел godfight с противникови изтребители в някой каньон. Също така можете



Геймплей	Общо
6	7

- Посредствена презентация
- Високи системни изисквания
- Много бъгове

ELON

спектакъл с много бъгове

64 RAM, DirectX 7 ■ Space Shooter ■ 1 CD

Ожесточена въздушна битка.

В Echelon поне ще се нагледате на красоти.

да участвате в сражения през деня и през нощта като последните изискват максимална концентрация, защото видимостта е почти нулева дори при включена уредба за нощно виждане.

Като особена екстра е предвидено и нещо, което програмистите от Madia твърдят, че е тяхно изобретение, въпреки че е познато поне от дузина други игри. Става дума за това, че вашите успехи или неуспехи в отделните мисии оказват реално влияние върху вашата кариера в армията и целия ход на войната.

Велианците нямат особени шансове срещу земните асове.

В зависимост от представянето ви получавате съответни повишения в чин, а те пък от своя страна ви дават възможност за вземане на по-отговорни решения и командване на други пилоти. Също така на определени места действието в кампанията се развива по различен начин в зависимост от това дали в предходната мисия сте се правили блестящо, добре или сте се издънили. Феновете на StarLancer и Wing Commander знаят за какво става дума :-)

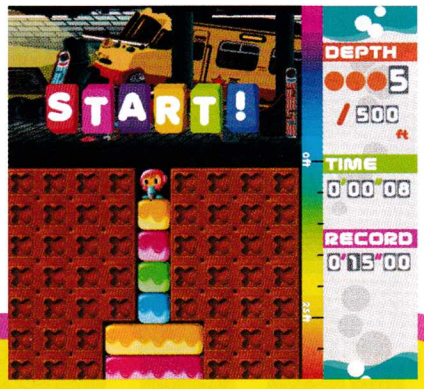
След като се насладите на соловата кампания, можете да се пробвате и в мултиплейър с участието на до 16 пилота. Тук ще намерите всички по-популярни видове игра като се почне от стандартен Deathmatch и се стигне до Echelon-ска версия на Capture the Flag.

След всичко, казано дотук, вероятно мнозина си задават въпроса защо оценките на играта са такива. Горчивата истина е, че братушките от Madia са си оставили ръцете при правенето на Echelon. Първото неприятно впечатление идва от доста постната презентация на играта, която е доста нетипична за жанра. Ще имате възможност да гледате цифром и словом 4 филмчета, а всичко останало по историята се представя под формата на чисто текстови съобщения. Особено весел е бутонът "Video", който е достъпен по време на описанието на всяка мисия и които води до също така текстово описание на същата само че придружено с 2-3 картинки. Може би авторите на играта са имали намерението да направят и съответните клипчета, но просто не им е останало време. Също както явно притиснати от сроковете не са успели да отстранят досадните бъгове, които развалят доброто впечатление от Echelon. Поне на двете машини, на които пуснах играта, имаше сериозни графични проблеми. На места можете спокойно да си минавате през хълмове, на другаде пък части от вашия самолет или от пейзажа чисто и просто изчезват за малко. Всичко това не би било кой знае колко драматично, ако засягаше само графиката. Проблемът е, че в интерфейса също има сериозни проблеми. Докато тествах играта, с изненада установих, че автопилотът периодично успява да разбие самолета ми в някое близко възвишение. Друга драма е доста странното поведение на клавиатурата. Летите си храбро напред и решавате малко да намалите скоростта. Да, ама не става. Набирате се върху бутона "-", който уж трябва да върши именно това, но нищо. Някъде на петнайсетото натискане изведнъж се случва магия и действително успявате да намалите... стига вече да не сте катастрофирали. Същото важи в пълна степен и за ускорението и за включването и изключването на автопилота – Те от време на време работят, а от време на време просто ги няма никакви.

Echelon е игра с изключителен потенциал, която обаче се нуждае от доста сериозно patch-ване преди да има каквито и да е било шансове на пазара. В настоящия си вид прилича на набързо скалъпена бета, която обаче се продава най-нагло като финален продукт.

Ултра-дебилка за малки, големи и още по-големи

Mr. Driller



... известен като г-н Дълбача

Графика	Звук	Геймплей	Общо
3	3	7	4

- Namco / Midas Interactive
- www.namco.co.jp
- P200 MHz, 16 MB RAM, DirectX 7a
- Arcade-Action/Puzzle ■ 1 CD

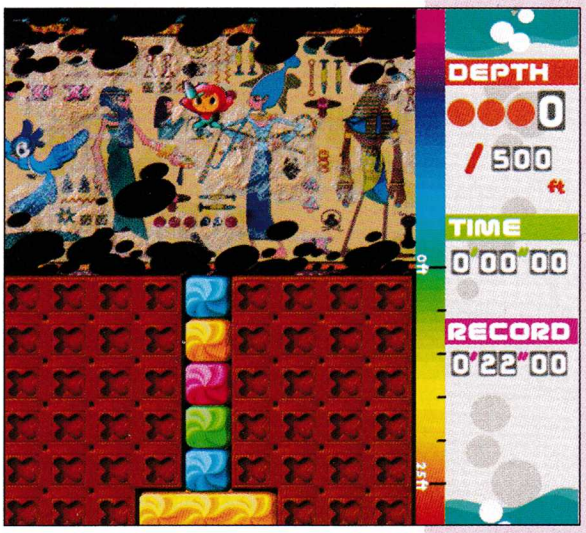
Namco. Компанията, която от години е каймакът сред производителите на топ-заглавия за аркадни автомати и видеоигри. Можете да скачате на нож всеки път само при споменаването на думата "конзола", но не може да не сте чували за Tekken и Soul Calibur. Не можете да отчете, че игрите са страхотни! Това би било толкова непростимо, колкото и издаването на игра с визията на първия Commander Keen.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Простимо или непростимо, излизането на Mr. Driller е факт, който не може да не бъде отбелязан. Въпросният господин Дрилър съвсем спокойно може да стане рекламно лице на крем против бръчки. Как ми хрумна пък това! Ами много просто. Той ме накара да се върна десет години назад във времето, когато правех първите си неуверени крачки в геймърството. Адски подмладяващо е! Новата игричка на Namco изглежда точно толкова актуално, колкото и произволно заглавие от 1991 г.

256 color deluxe...

Толкова са – графиката е в не повече от 256 цвята, разделителност, замаскирана като що-годе приемливата 640x480, но всъщност едва ли повече от 320x240 и това в доброто старо 2D, което отдавна е на път да сподели съдбата на динозаврите – total extinction! Не се стряскайте, ако при първото стартиране ви излезе опция за настройка на refresh rate-а, където смъртоносните 60 Hz са максималната стойност. Това е чиста заблуда, защото при мен на тази смехотворна от съвременна гледна точка резолюция, играта върви на необременяващите окото 150 Hz.



За какво иде реч в Mr. Driller... Голям град е окупиран, не, направо заринат от цветни блокчета, които пречат на всичко живо да шава, камо ли да живее нормално. И тук е мястото на нашия герой да се намеси. Въоръжен с хилти по-голямо от него самия, Дрилър трябва да прокопае тунели и да измъкне приятелите си от шарената напаст. В началото на всяко ниво попадате на най-горната част на блокчетата и с бургията, хилтито, или както там искате го наричайте, дълбаете надолу, докато стигнете дъното. Самите блокове са разделени на два типа. Едните са разноцветни и са наредени подобно на тетрис. Те се пробиват лесно и ако строшите жълто на цвят например, всички жълти, които го обграждат, също изчезват. Нещо като верижна реакция. Кафявите са разрушими, но много трудно и това се отразява на здравословното състояние на героя. Трябва да сте изключително внимателни при хоризонталния сондаж, тъй като останалите без основа парчета могат да ви затрупат. Като че ли в това се състои целият геймплей. Може да изглежда прост, но се изискват

бързи реакции и светкавично планиране

Не се хвърляйте с главата надолу! Разполагате само с три "живота", а нивата са доста дълги понякога.

Те се отличават едно от друго предимно по картинката за фон в началото. После гледате все същите червени жълти и сини блокове. Няма никакво разнообразие и това е основният проблем. Дизайнерите можеха да се понапънат да нарисуват препятствията различни за всяка мисия.

Като цяло играта е много забавна. Може би именно заради пълния дебилитет, който лъха от нея. Вярно е, иска се малко мислене, но акцентът е върху екшъна и това придава на Mr. Driller онова ретро-чувство, познато на мнозина от нас от блъсканицата пред аркадните автомати. Гледайки от друг ъгъл, трябва да се запитаме – графиката ли е всичко? Е, не е пък! Атмосферата е важна, а като имаме и подходяща музика да я допълва, значи всичко е наред. Не че си падам по японското диско и звученето на midi-тата, но в случая... пасват някак си!

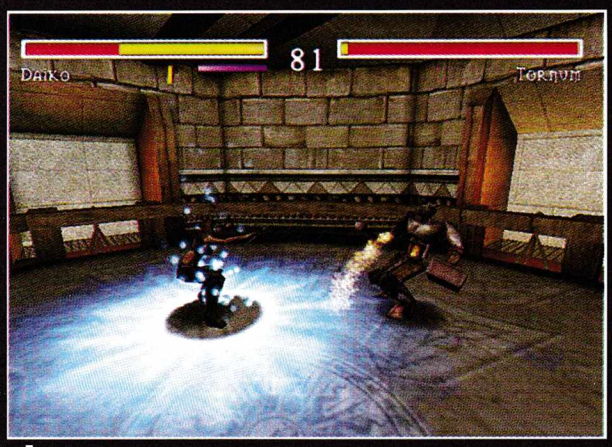
Струва ми се, че Namco си правят някакъв майтап с Mr. Driller. Играта никак не е лоша, но ми е трудно да повярвам, че някой би седнал да се занимава с нея сериозно, особено в този й вид. Все пак отделете й време между два deathmatch-а, може да ви увлече. Знае ли човек...

Поредната игра с добри идеи и калпаво изпълнение

Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	7	7	7

Resurrection
Resurrection
The Return of the Black Dragon

■ Nebula Entertainment ■ http://www.nebula-entertainment.com/ ■ PII 300, 64 MB Ram, 3D Video ■ Hack&Slash Action ■ 1 CD



Ето го въпросният fighting вариант на игра.

Resuurrection: The return of the Black Dragon е дело на неизвестната испанска фирма за компютърни игри Nebula Entertainment. Авторите са си поставили амбициозната цел да се внедрят сред лидерите в жанра на hack-and-slash игрите. И може би щяха да успеят, ако бяха поработили още няколко месеца върху своето заглавие, за да изчистят множеството неприятни бъгове.

Даниел Неделчев
Dido@sofianet.net

Централна фигура в играта се явява злият жрец и пророк Ahivoges. След като храмът му бива разрушен от войните на Сиулския орден, магът се отправя към столицата на Саграс, мистичната страна, където се развива действието, следван от своите поклонници и членовете на религиозния орден на демоничния бог Azogaraz. Сбирщината от демонични последователи пристига в столицата с молба старият крал на Саргас да построи наново храма на жреца. В замяна, Ahivoges дарява на краля Черен дракон, който е уникален представител на вида си. Старият господар не може да откаже ценния дар и се съгласява да издигне храма. Истинските намерения на злия пророк остават скрити зад маската на любезността: истинската му цел е да помогне на бога Azogaraz да се материализира в света на живите и да го потопи в кръв и вечни мъчения. Основният инструмент за тази задача е мистичният Черен Дракон, в чието тяло богът ще се въплъти. Но принц Bertrand, син на стария крал, заподозира истинските намерения на злия жрец. Той решава да се представя като любезен домакин, за да може отблизо да следи действията на Ahivoges. Тогава старият маг взема решение да унищожи принца – тази задача той поверява на Domenicus, демоничен последовател на жреца, който трябва да зарази принца с Проклятието на Звяра. Човек, поразен от това проклятие, умира само за няколко дни в невероятни мъки.

Тук и вие влизате в играта, като поемате ролята на Domenicus. Освен върху него, в по-късните нива ще поемете и контрола върху още два персонажа – Daiko и Gau. Всеки от тези герои има набор от няколко стандартни комбота, както и по един специален удар, които ще ви помогнат да се справите с множеството противници по нивата. Освен различните специални удари, персонажите се различават и по силата на ударите си – например Daiko е изключително бърза и подвижна, но нанася слаби удари, докато Gau е бавен и тромав, но може с един удар да убие. Domenicus пък може да се придвижва по стени и тавани с помощта на закрепени към ръцете му шипове, което го прави невидим за врага. Всяко специално умение изисква определено количество мана, която се възстановява сама.

Управлението на героите е лесно усвоимо – разполагате с по един бутон за атака и защита. Различните удари се получават при комбинация на няколко поредни натисквания на бутоните за управление, защита и атака.

Много интересно хрумване на авторите е добавянето на елемент от fighting игрите. Ако изберете Fight от главното меню, ще можете да премерите силите си срещу някого от изброените противници в стил Mortal Kombat. След всяко преминато ниво в нормалния single play ще се отключват и нови противници за смъртоносна fighting битка.

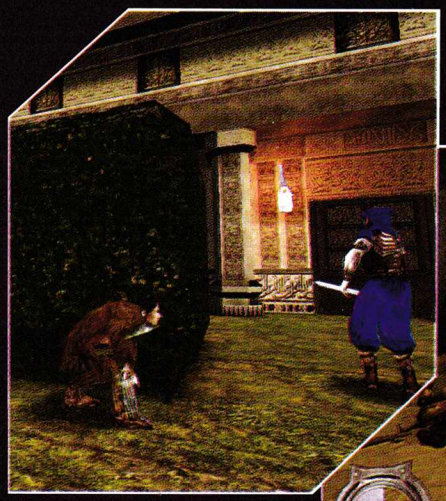
Дотук всичко звучи прекрасно. Но само дотук.

Изкуственият интелект на противниците е под всякаква критика. Когато тръгнете да нападате някой от враговете по нивата или във fight варианта, той ще блокира ударите ви, докато не решите да го оставите на мира. Много трудно е да нанесете удар, без той да бъде блокиран. Самите противници търчат насам-натам без никаква ориентация. Графиката би прилягала по-добре на игра от преди 2-3 години – персонажите са ужасно ръбести, използвани са нискокачествени текстури, храстите представляват странни зелени кубове. Звуците също не могат да ви впечатлят с нищо. Самото действие по време на игра е някак странно мудно.

С няколко думи: игра с голям потенциал, но скалъпена набързо единствено с комерсиална цел, както е модерно напоследък.

ОТ АВТОРА

■ Жанрът на hack-and-slash игрите бе възроден от успешни заглавия като Rune и Severance: Blade of Darkness и се превърна в апетитна хапка за търсещите бързи пари и слава неизвестни компанийки. Продукт на такава фирма е и Resuurrection: The return of the Black Dragon. Жалкото в случая е, че със съвсем малко повече желание и труд тази игра можеше да бъде наредена до хитовете в жанра.



Domenicus се промъква зад гърба на пазача.

Daiko в разгара на битка.

или изкуството да летим

■ Terminal Reality ■ http://fly.godgames.com
■ P3 500, 128 RAM, DirectX 8a ■ Flight Sim, 1CD

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	6	8	7

ПЛЮСОВЕ-МИНУСИ:

- Красива графика
- Удобен за начинаещи пилоти
- Много допълнителни карти в Интернет

Минуси:

- Малко самолети
- Високи системни изисквания
- На моменти недостатъчен реализъм

Цивилните самолетни симулатори дълго време бяха запазена територия на Microsoft и техния Flight Simulator. От известно време Terminal Reality се опитват да наложат собствената си серия Fly и с новото издание са на път да успеят.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Новата игра е съвсем сериозен цивилен симулатор. Въобще не се надявайте да намерите в нея дори наченки на някакъв екшън или каквито и да е било боеве. Удоволствието тук не идва от изтребването на вражески асове, а от съвсем други неща: овладяването на машината, справянето с критични задачи, насладата от красивата графика или пък възможността да видите родното си място от въздуха и да покръжите примерно над вашия дом. Последното е съвсем сериозно. На диска са включени над 100 реални града, а на сайта www.iflytri.com можете да намерите съвсем безплатни редактори, с чиято помощ не е никакъв проблем да вкарате

модели на София, Пловдив или Бусманци

в творбата на Terminal Reality.

Дори и без тази екстра Fly! 2 предлага много приятни неща. Имате възможност да се пробвате като пилот на Pilatus PC-12, Kodiak, Sahara, Aurora B200, Barracuda B200, Flyhawk 172 и Peregrine 800 TR. Можете да полетите и на борда на хеликоптера Bell 407. Както трябва да се очаква от един сериозен симулатор, всички машини са пресъздадени съвсем прецизно. Тук трябва да си призная, че не съм сядал в пилотската кабина на нито една от тях и съм принуден сляпо да се доверя на твърдението на авторите на Fly! 2, че на монитора ми се показва същото, което виждат и истинските пилоти :-)

Графиката е почти фотореалистична.

Пушенето забранено в кабината на Bell 407.

След като си изберете летателен апарат (можете да сменяте самолета дори по време на полет, което не е никак реалистично, но пък е удобно), иде време и за първото излитане. Горчивата поука от куп други симулатори ме е научила, че то обикновено завършва и с първата катастрофа. Не и в случая с Fly! 2. Програмистите и тук не са прекалили твърде много с реализма, което може и да разгневи феновете на хиперреалистичните симулатори, но за сметка на това прави играта

достъпна и за простосмъртни геймъри,

които не разучават по цял ден бордовите книги на самолети. Та успях да излетя и бях посрещнат от действително заслепителна графика. Хората от Terminal Reality с право могат да се гордеят с тяхната рожба. Fly! 2 е чудесно изглеждащ симулатор. След като полетите напред-назад можете да се пробвате в така наречения Adventure Mode, който според мен също е много добро хрумване. В него имате да изпълнявате мисии от типа "Иди и се върни за 1 час" или "Прескочи до Сан Франциско, ама имай предвид, че си само с половин резервоар гориво". Реално Adventure Mode не е кампания и не предлага сюжет, но самите мисии са така направени, че да ви накарат да използвате самолета ефективно и да научите тънкостите в неговото управление с помощта на конкретни задачи.

Играта на Terminal Reality има сериозни шансове да завладее сърцата на феновете на авиосимулаторите. А дори тези, които не спадат в тази категория, си заслужава да ѝ хвърлят един поглед, защото това е най-достъпният симулатор, който ми е попадал от доста време насам.

Романтичен полет на залез.

Управлението на самолетите е по-лесно, отколкото изглежда на пръв поглед.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
4	2	3	2

Freeform

Crystal Interactive пак надминаха себе си

Life Is A Game

■ Crystal Interactive ■ www.spectresoftware.co.uk
■ P3 700, 128 RAM, DirectX 7 ■ Space Sim ■ 1 CD

Честно си признавам, че винаги съм бил голям фен на Privateer. Също така най-откровено признавам, че новата творба на Crystal Interactive Freeform поне за 15 минути ме подлъга, че чакането на Freelancer ще бъде запълнено от друг приятен представител на жанра. Каква жестока заблуда :-(

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

ОТ АВТОРА

■ За този брой имаше доста кандидати за титлата "Боклук на месеца". Freeform спечели трудно след тежка битка с икономическото недоразумение Oil Tycoon и руското стратегическо недоносче SWAROG, което, ако не друго, поне за пореден път доказва, че Crystal Interactive продължават да са ненадминати майстори в правенето на боклуци.

В интерес на истината само споменаването на фирмата Crystal Interactive вече трябваше да ме настрои достатъчно подозрително към Freeform. Тази компания успя в последните години да се прочуе с много неща, но за съжаление правенето на качествени игри не бе сред тях.

Да забравим обаче за малко предразсъдъците и да погледнем какво ни чака във Freeform. Поемате ролята на космически пилот, който тръгва да търси щастието си из необятните бездни на космоса. Като за начало можете да си изберете стартов кораб. Имате на разположение два модела – един търговски и един боен. Вероятно вече ви е ясно, че двете възможни кариери, които ви очакват са именно на търговец или на наемник, който се занимава на частно с най-разнообразни военни задачки. Имате също така и цели 100 кредита стартов капитал, с които трябва да купите някакво оборудване за кораба ви. Със споменатите пари може реално да се купи само едно нещо и препоръката на авторите е това да бъде пътническо разширение. Мога само да се съглася с тях, защото повечето от достъпните ви в началото мисии са именно мутация на тема "Галактическо такси", а без съответното разширение няма да можете да ги изпълнявате. Та след като си купите това чудо, можете да поразгледате мрежата galNet. Името се е сторило толкова гениално на творците на Freeform, че в кредитите към играта дори изрично е упоменат човекът, който се е сетил, че галактическа компютърна мрежа би могла да се нарича така. Но да се върнем към същността на играта. Разхождате си се из galNet и някъде из форумите засичате мисийка, която е скромно платена, но за това пък може да бъде изпълнена дори от начинаещ некадърник. Вземате мисията, отивате до звездната карта, маркирате си маршрута и излитате. Дотук всичко е чудно и прекрасно и адски напомня класиката Privateer. За съжаление обаче следва космическата част на играта :-(А тя е уникална. В същите споменати малко по-горе кредити на играта се споменава, че графиката била програмирана на Dark BASIC. Без да съм чувал за такова чудо, съм склонен да приема това твърдение абсолютно безрезервно. Явно става дума за някакъв особено "мрачен" вариант на BASIC, защото графиката, освен че е постна, е и отчайващо бавна. Поне на P3 600 с GeForce играта започва да насича дори без на екрана да се случва нищо. С появата на някакви обекти положението става направо нетърпимо.

Следва изненада с контролите. Не знам кой е геният, решил, че космическа симулация трябва да се управлява с мишка, но той определено трябва да бъде застрелян на секундата! Поддръжка за джойстици така и няма, а управлението на кораба се превръща в безкрайна мъка. Звукът също е на типичното за Crystal Interactive ниво – скучен и досаден. Всичко това е особено трагично, като се има предвид, че във Freeform определено има потенциал. Играта има читава търговска система, възможности за свободно развитие на кариерата, наемане на допълнителни пилоти и др. За съжаление с тази графика и с тези контроли едва ли ще са много геймърите, които ще имат нервите да се опитат да открият всичко това.

За финал и едно предупреждение. Ако случайно натиснете клавиша "Escape", ще се отзовете на секундата и без никакви допълнителни формалности обратно в Windows. Което може би не е лоша идея предвид качествата на Freeform.

Да видим тази станция дали ще издържи на моя залп.

Между тези кораби можете да избирате в началото.

Видях ли ти сметкта :-)

В galNet можете да откриете мисии.

Поглед към едно славно минало и надежда за компютърно бъдеще

wipEout

■ Psygnosis ■ Racing

Всяка платформа оставя отпечатък в историята на игрите. PC-геймърите биха поставили в залата на славата Doom, Duke Nukem, други StarCraft, Diablo, трети NFS, а защо не и "побелелите" от старост Lemmings?
За Nintendo само част от вече "безсмъртните" са Mario, Perfect Dark, Zelda... За Sega са Sonic, Virtua Fighter, Sega Rally, сравнително новото Crazy Taxi...
За отрицателно време Sony навлязоха в гейм-индустрията и за сравнително краткото си съществуване успяха да наложат редица заглавия, сред които са сериите Tekken, Gran Turismo и несъмнено... марката Wipeout.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Въпреки че компанията Psygnosis отскоро престана да съществува като самостоятелна единица в бранша, тя завеща едни от най-помнещите се хитове. Достатъчно е само да се споменат мижавите, но титанични по успех Lemmings. Всичките им изяви до момента предизвикват радост у играните, особено у онези, които помнят манията по първата част. Ако сте запознати с конзолите, няма начин да не знаете No Escape, City of Lost Children, сериите Colony Wars, но и да не сте, не може поне да не сте чували за Destruction Derby, Discworld, G-Police или Rollcage, които имат версии и за компютър.

Да си дойдем на думата за Wipeout!

Спорно е коя е по-добрата игра – Rollcage или Wipeout. Двете много си приличат, но темата всъщност не подлежи на дебати, тъй като в тази рубрика разглеждаме по-старите и значими заглавия.

През 1995 почитателите на рейсърите се нуждаеха от нещо ново и оригинално, което им бе предложено за първи път именно от Psygnosis под формата на Wipeout. В нея се пренасяме в недалечното бъдеще, когато е открит начин за намаляване на земното притегляне и всичко живо се юрва да търси забавление и финансова изгода от събитието. Организират се състезания с антигравитационни болиди, където четири отбора се опитват да покажат превъзходството си. Това са AG Systems, Auricom, Feisar и Direx. Машините са специализирани съответно в бързото ускорение, на вторите са полеки, третите са маневрени, а последните залагат на аеродинамиката. Общото, което ги обединява, е, че всяка се държи различно на пистата и изисква от играча разучаване на особеностите и свикването с управлението. Различното поведение на състезателните машини вече го бяхме виждали, макар и рядко, по онова време.

Къде е оригиналното?

Wipeout бе първата игра, която въведе удачно т. нар. power-ups при рейсърите, вдъхновили по-късно Rollcage и Re-Volt. При преминаване над определени маркирани региони от трасето се взимаха ракети, бомби, щитове и ускорители, с които се подпомагаше достигането до бленуваната победа. Предлагаше се уникален екшън, ултрависоки скорости и неочаквани обрати.

Музиката предизвика скандал. В саундтрака присъстваха величия като Prodigy, The Future Sound of London и Orbital, а Sony отказаха да дадат лицензи за парчетата им на Sega за версията за Saturn. Компютърната версия бе пощадена от преференциалната политика на Sony и оригиналните ритми бяха запазени, нормално, като се има предвид, че е правен директен порт от PS за PC. Това днес е съвсем очебийно – резолюция 320x240, липса на каквото и да е хардуерно ускорение, но въпреки всичко това – класика!

Година по-късно излезе продължението Wipeout XL, което на места се продава като Wipeout 2097. В технологично отношение

играта изпревари времето си,

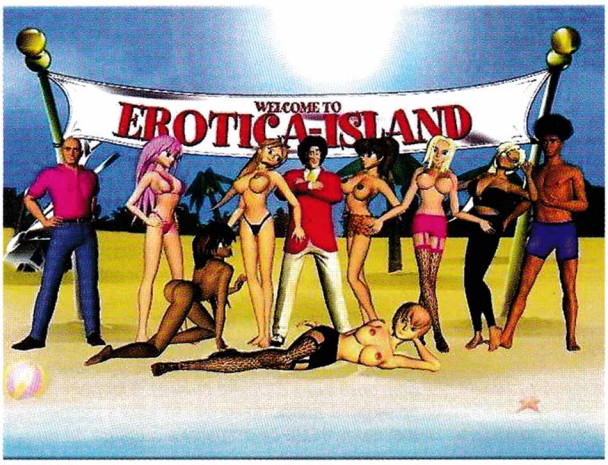
тъй като 3D-ускорението през 1997 бе все още несбъдната мечта за болшинството от българските геймъри, а играта го изискваше, за да може графиката да блесне с цялата си прелест. Дори днес визията е актуална и може да пребори от раз тази на някои от последните по-непретенциозни заглавия. За радост на едни и жалост на други бяха вмъкнати едно кило промени в геймплея. Трябваше да бързате до checkpoint-овете за определено време, иначе губехте състезанието, оръжията станаха по-мощни, скоростта по-висока, а пистите някак по-еднообразни. И за XL имаше скандали с музиката, която бе дело на Fluke, Underworld, The Chemical Brothers, FSOL и др. Саундтракът стана комерсиален и можеше да се купи самостоятелно от всеки музикален магазин. Имаше идея само PlayStation-варинтът да има оригиналното звуково оформление, но умни глави се намесиха и версията за PC също получи тези права.

Тук бих могъл да приключа, защото Wipeout 3, известен още като Wip3out, излезе само за PS, а по-рано обявеният порт за PC бе замразен, но трябва да се отбележи, че поредицата освен славно минало, има и обещаващо бъдеще. В момента се разработва Wipeout Fusion за PlayStation 2 и той се очертава да бъде направо зашеметяващ, а ако новата серия се приеме добре, току виж един ден огряла и компютърния монитор.

Erotica Island

Приятно забавление за всички, които обичат куестовете

■ Flare Media ■ www.erotica-island.com ■ P166, 32 MB RAM ■ еротичен куест ■ 1 CD



Животът на Erotica Island е песен... и други удоволствия.

Напоследък доста рядко се появяват хубави куестове. Добре, че са такива компании като Flare Media да запълнят тази празнина... защото героините от техния куест Erotica Island наистина имат с какво да запълнят и най-голямата празнина! Но все пак имайте, че следва да сте пълнолетни, за да се занимавате с тази игра... а ако нямате поне 18 години, то направо прескочете към следващата страница!

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Сюжетът на този куест е елементарен. Не очаквайте, че героят ви ще трябва да спасява света... този път ще трябва да спаси само себе си. И то по доста приятен начин... въпреки че един-два пъти ще му се наложи да претърпи и неприятни емоции.

Нашият млад и богат герой мистър Реджи Рич си плува безметежно с яхтата из южните морета и изобщо не може да си представи какво ще му се случи. Около него пърхат различни ангелчета, които горят от желание да разнообразят живота му... но работата е преди всичко! Спешен бизнес налага присъствието на Реджи на работната му площадка и ето как той се оказва на борда на личния си хеликоптер... но не за дълго! Авария насред океана и за щастие малък остров наблизо... Остров, на който животът е песен и непрекъснато удоволствие... стига да разполагате с необходимото количество от онези зелени правоъгълни парчета хартия, които всички ние много обичаме.

За съжаление обаче

след катастрофата Реджи е съвсем гол и бос...

и най-вече беден. А и тези туземци островитяните изобщо не са чували за него. Задачата на Реджи изглежда елементарна – да намери начин и да напусне острова. Единственият собственик на лодки и абсолютен монополист обаче иска точно 10 000 долара за да го превози до континента... освен ако Реджи не се окаже истински плейбой и не спечели сърцата (и някои други части от анатомията) на всички готини мацки на острова... които са точно седем на брой!

Дребният проблем на Реджи е, че единственият му чар и главен аргумент в отношенията му с мацките досега е бил зеленият цвят на онези правоъгълни хартийки, за които споменах вече... и които в момента са крайно дефицитни!

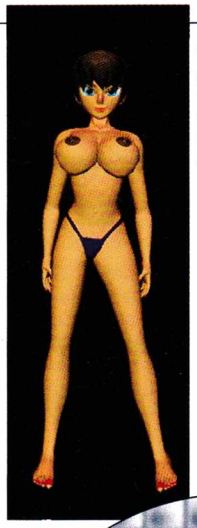
Така започва и нашият куест – който между другото на места е доста сериозен. Разполагате с карта на острова, чрез която се придвижвате до различните важни места. Не всяко местоположение обаче е достъпно от самото начало. Освен за пътя към сърцата на мацките Реджи ще трябва да се погрижи и за някои дребни житейски проблеми. Сред тези проблеми се крият и такива досадни подробности като дребни парични суми за текущи разходи, подсигуряването на място за спане (дори и това да е някоя чужда хотелска стая), официален костюм за достъп до казиното и входни билети за различните увеселения. За да си изпълни задачите, Реджи може да говори с всеки срещнат и да събира най-различни предмети. Много от тези предмети ще трябва след това да се комбинират, за да могат да бъдат употребени.

Освен достъп до различните увеселения Реджи ще трябва да получи и достъп до специалните прожекции в местното еротично кино. Те са наистина специални, тъй като

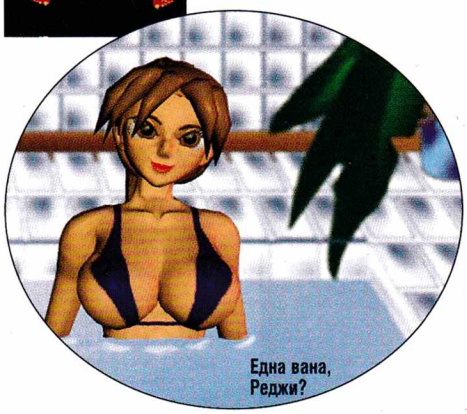
възпроизвеждат в абсолютни подробности всяко от завоеванията на Реджи...

и това е приятна почивка за всеки изморен от непосилен труд куестаджия и за всеки претоварен автор на статии на компютърна и геймърска тематика...

Освен другите неща в играта има и доста хумор – който обаче не винаги е лесен за схващане, тъй като по неизвестна причина не са предвидени субтитри и трябва да разчитате повечко на практиката си по английски език. За щастие обаче ще можете да решите повечето загадки и без много-много да разберете какво точно ви се обяснява, а пък като почнат картинките, познания по какъвто и да е език изобщо няма да са ви необходими!



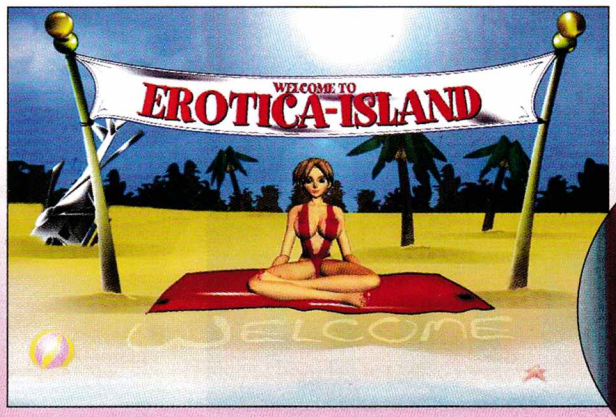
Това е наградата от ротативките в казиното...



Една вана, Реджи?

ОЦЕНКИ

■ В последния момент решихме да премахнем оценките за тази игра. Не поради друго, а заради многобройните разногласия, които се появиха в редакцията най-вече по качествата на графичните изображения. Така и не можахме да се споразумеем коя мацка изглежда най-добре и чии очи са най-големи.

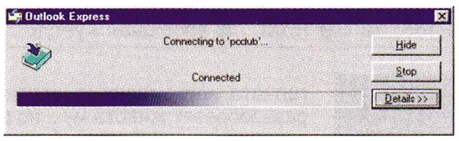


Добре дошли на нашия остров.

Yep, that's me! Reggie Rich!

M@il To:

pcclub@pcclub-bg.com



Къде е тактиката ?

From: Тодор Пенев asterix4o_sl@yahoo.com
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PC Club-чари,

Няма да ви кажа колко сте... щото всички ви го казват! Само ще ви кажа едно голямо БРАВО за това, че правите и невъзможното да съществувате и още по-голямо БЛАГОДАРЯ, че вече има за какво да си дадеш парите! Имам няколко въпроса и молби:

1. Когато видях корицата на втория ви брой, адски много се изкефих. Познайте защо ;-) Ама защо обещаните тактики и стратегии ги нямаше в третия брой?
2. Кога най-накрая ще излезе Diablo II: The Lord of Desctuction?
3. Защо не увеличите писмата? Вижда се, че са просто феноменална рубрика (още когато бяхте маниаци, а не клубари).
4. То вече е пожелание: бъдете все така добри и продължавайте да ни радвате.

Reply:

Привет, Тодоре,

На четките няма да се спираме, защото цялата редакция започва да добива колективен червен тен при четенето на повечето писма. Минаваме направо на отговорите:

1. Тези тактики са написани още за брой 3, само че в последния момент се оказа, че нямаме място в броя, за да ги пуснем. След това пък Red Alert 2 остаря и решихме, че е безсмислено да пускаме неща, които така или иначе вече са известни на всички.

2. На 7 юли, ако Blizzard си спазят обещанията.

3. Речено-сторено. От този брой вече са на 2 страници.

4. Ще се стараем.

За грешките и грешниците

From: Петко Славов korn_fan@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте,

Относно новия брой... Много грешки сте допуснали...

Първо на корицата сте писали: "Black & White - изкуството на бъдеш бог". Ами... За колекцията от броеве сте писали, че в два поредни броя има едни и същи неща... И картинките за The House of the Dead 2 са негативни (като цвят)... Въпреки тези неща си оставате най-готиното списание на пазара. На диска всичко е супер и интервюто със създателката на Gabriel Knight е много готино. Големите плакати също са супер!

Искрено се надявам за GK 4 в скоро време... Оправете си грешките и ще станете перфектното списание.

Чао и много, много успехи занапред

ПС: Забравих да се представя - ваш голям фен Петко Славов от Стара Загора

Reply:

За съжаление грешки се случват и в най-добрите семейства. И ние ги забелязахме тези пропуски, но това стана чак след отпечатването на броя и нямаше как да ги поправим. В интерес на истината, ако погледнеш стр.49 в същия брой, ще намериш още една странна снимка. Ели по принцип е доста по-малко зелена в реалния свят ;-) Ще се стараем в бъдеще да няма такива неща.

И още от Стара Загора...

From: Бончо Узунов shemeta@gbg.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Hi, PC Club!

Много се забавихте с новия брой, но карай - аз вече си го купих. Искате ли да ви кажа защо ние - старозагорци, сме толкова силни? Ако искате ми пишете - ще чакам!

Ваш фен Шемета!!! Чао

Reply:

Последният брой се забави доста по

най-различни причини. Печатници, празници, опаковане и какво ли още не. За съжаление се намираме в леко хаотична държава и такива работи се случват от време на време. Иначе за старозагорската сила в Counter-Strike знаем отлично и дори имаме известни предположения за нейните причини. Явно консумацията на непозволен допинг, известен на широките народни маси като "Загорка", оказва своето влияние.

Doom 3 Революция

From: thegloom@dir.bg thegloom@dir.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Hello!!!

Списанието ви е супер, но искам да отправя препоръки към вас и се надявам да ми обърнете сериозно внимание! Уверявам ви, че е важно за много хора!

1. Докога да чакам(е) статия за Doom 3 :-(((Ма какво ви става на вас, българските списания... не виждате ли идващото чудо?!?

2. A Return to Castle Wolfenstein??? Аааа... не сте чували... добре, сега чухте - чакам статия за играта на Gray Matter!!!!

3. Има демо на Doom 3... не знам дали е разрешено, но ако е, сложете го на диска!!!

PS: Писмото ми е кратко, но съдържателно и важно, защото ми писна на никой да не му пука!!! Моля ви не пренебрегвайте id Software... РЕВОЛЮЦИИТЕ ИДВАТ!

Reply:

Че писмото ти е важно, е вярно. Така че минаваме направо по същество :-)

1. Когато за играта се знае нещо повече от това, че ще я има някога във времето. В момента се стараем да намерим именно такава информация. В момента, в който я имаме, ще пуснем подробно preview за новия Doom.

2. За Return to Castle Wolfenstein писахме още в брой 4, а в този брой добавяме ексклузивна информация за представянето на тази игра на изложението E3, евентуално в съвсем близко бъдеще ще ви зарадваме и с ревю.

3. Демо на Doom 3? Няма такова нещо. До момента има само една технологична демонстрация, която няма нищо общо с играта, а само показва възможностите на графичната машина. Тя бе показана от Джон Кармак в Япония и никога не е била давана на журналисти. Така че колкото и да ни се иска, не можем да я пуснем на диска :-(Самият Doom 3 ще излезе най-рано в средата на следващата година, така че за демо е много рано.

Проблеми с диска

From: Димо Димов didodimov@yahoo.com
To: pcclub@pcclub-bg.com

Имам проблем с новия ви диск (брой 8 - бел.ред.). Не ще да пусне нито едно клипче. Каква програма трябва да си изтегля, щото много ми се иска да си пусна клипа на StarCraft, а чувам само музиката?

Поздрави от Варна

Reply:

*Пускаме това писмо, защото явно доста хора са имали проблеми с клиповете от диска към брой 8. Част от тях са във формат DivX и на нормален Windows Media Player тръгват само със звук без никаква картина. За целта е необходимо да се инсталира DivX Codec, какъвто има същия диск в раздела програми. След това всичко би следвало да е наред и Media Player да показва и образ. Клиповете с разширение *.mov пък трябва да се пускат само с QuickTime, който може да бъде изтеглен от www.quicktime.com. За съжаление Apple не разрешават публикуването на QuickTime Player на дисковете към списания и поради това сме с вързани ръце и трябва да ви препратим към Интернет.*

Разочарование

From: Борис Христов <boris777bg@yahoo.com>
To: pcclub@pcclub-bg.com

Hi PC Club,

Малко съм разочарован от новия брой. Знаете ли кое ви различаваше от PC Mania - рекламите. В новия брой на всеки лист има реклама. Неприятно ми е точно аз да ви напомням, че това списание е за геймъри, а не за фирми. Не предавайте геймърите, братя. Благодаря.

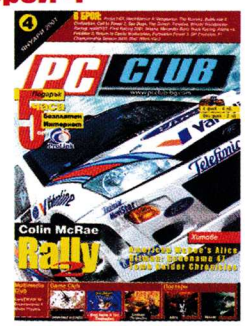
[SCBW]Medic-a`

Не мислим, че предаваме геймърите като публикуваме реклами. Още повече, че рекламите не са за сметка на редакционното съдържание. Може би не си забелязал, но от брой 8 плакатите вече са отделно от списанието, което пък означава, че имаме 4 допълнителни страници за статии, от една страна, и двойно по-големи плакати, от друга. Всичко това е възможно единствено благодарение на нашите рекламодатели. В противен случай цената на списанието в никакъв случай не би могла да бъде такава, каквато е в момента. Обещаваме, че увеличената реклама няма да доведе до намаляване на редакционната част на PC Club. Даже напротив. Ако успеем да привлечем и нови рекламодатели, списанието съвсем скоро ще стане 84 стр. + големи постери.

Колекция

Всеки от предишните броеве на списание "PC Club" можете да закупите директно от редакцията, в геймклубовете "Матрицата", "Инферно", "Маската Z", "Микрофон и Мишка", както и на масите на площад "Славейков", От редакцията можете да закупите от пакет с 5 от досегашните броеве по ваш избор с диск на специалната цена от 15 лв. за всичките 5 броя.

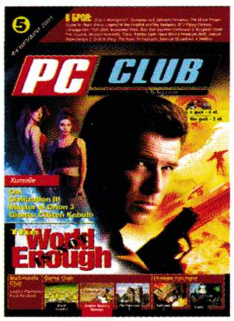
Брой 4



Colin McRae Rally 2, Tomb Raider Chronicles, Alice, F1 Championship Season 2000, Hitman: Codename 47, Insane, Call to Power 2, Aliens vs. Predator 2, Gunman Chronicles, Sea Dogs, Mechwarrior 4, Battle Isle 4, GP Evolution, Jagged Alliance 2: Unfinished Business, realMYST, Corel Draw 10, Dreamweaver 4

На диска: American McGee's Alice, Project IGI, Insane, Nascar 4, Starlines Inc, Quake III: Team Arena, Sacrifice: The Shooter, Mercedes Benz Truck Racing, Netscape 6 Final, WinAMP 2.7

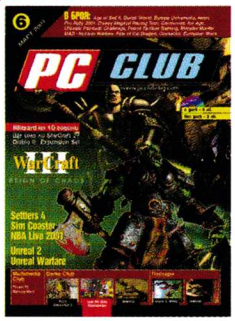
Брой 5



Civilization III, Master of Orion 3, GTA 3, Midnight GT, Giants, Новите екшъни на Electronic Arts, The Patrician 2, Screamer 4x4, Quake III: Team Arena, Stupid Invaders, B17 Flying Fortress, Oni, Star Trek Starfleet Command 2, Gunlok, Dave Mirra's Freestyle BMX, Gold & Glory: The Road To Eldorado, Disney's Dinosaur, Aladdin in Nasira's Revenge- 47

На диска: Quake III: Alliance 2, Internet Explorer 5.5, Oni, Fallout Tactics, UT Maps, Doom 3D Accelerated, Three Kingdoms, Jetboat Superchamps 2

Брой 6



Blizzard на 10 години, NBA Live 2001, Settlers 4, Cossacks: European Wars, Sim Coaster, Pizza Connection 2, Age of Sail 2, Europa Universalis, Carnivores: Ice Age, Pro Rally 2001, Ducati World, Unreal 2, Unreal Warfare, America, Heist, Fate of the Dragon, Monster Hunter, MAD - Nuclear Warfare, Ultimate Paintball Challenge

На диска: Global DivX Player, Warcraft 3 Movies, Stunt GP, MAD, Giants, Flash 5, Dreamweaver 4, Direct X 8a, Duke Nukem 3D MOD за Quake 3

Брой 7

One Must Fall: Battlegrounds, Heroes of Might & Magic 4, Clive Barker's Undying, Serious Sam, F1 Racing Championship, Icewind Dale: Heart of Winter, Severance: Blade of Darkness, Hired Team: Trial, Star Wars: Battle for Naboo, Riddle of the Sphinx, Times of Conflict, The Messenger

На диска: Star Wars: Battle For Naboo, Serious Sam, Wraiths Extreme A-Grav Racing, Hired Team: Trial, Sonic Foundry Siren, Vulpine GL Mark, Emperor Censored Movie

Брой 8

Black & White, Tribes 2, Fallout Tactics, Star Trek: Away Team, Evil Dead, Gothic, House of the Dead 2, Worms World Party, Summoner, The Sims: Houseparty Expansion, StuntGP, Outlive, CeBIT 2001, Hostile Waters, MS Office XP

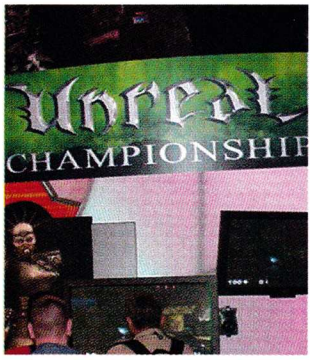
На диска: Black 7 White Bonus Creatures, Counter-Strike 1.1, Star Trek: Away Team, Quake: The Movie, Counter-Strike: The Movie, Tribes 2 Soundtrack, Max Payne Soundtrack, Sandra 2001, Photo Modeler 3.1

Глобална класация на

Millidan

www.global100.com

1. Baldur's Gate II: Shadows of Amn (1)
2. Diablo II (2)
3. Icewind Dale (4)
4. Planescape: Torment (3)
5. Unreal Tournament (8)



6. Heroes of Might and Magic 3 (5)
7. Deus Ex (6)
8. The Longest Journey (7)
9. Age of Empires II: Age of Kings/Conquerors (-)
10. Civilization II: Test of Time (10)

Седмична класация на

NPD Intelect

reston.intelectmt.com

по продажби (САЩ и Канада)

1. The Sims/ House Party (-)

2. Black & White (-)
3. The Sims (1)
4. MP Roller Coaster Tycoon (3)
5. The Sims/Livin' Large (2)
6. Tropico (-)
7. Tribes 2 (-)
8. Age of Empires II: Age of Kings (7)
9. Cossacks: European Wars (-)
10. Diablo II (6)

Класация на

Gamespot

www.gamespot.co.uk

(Англия)

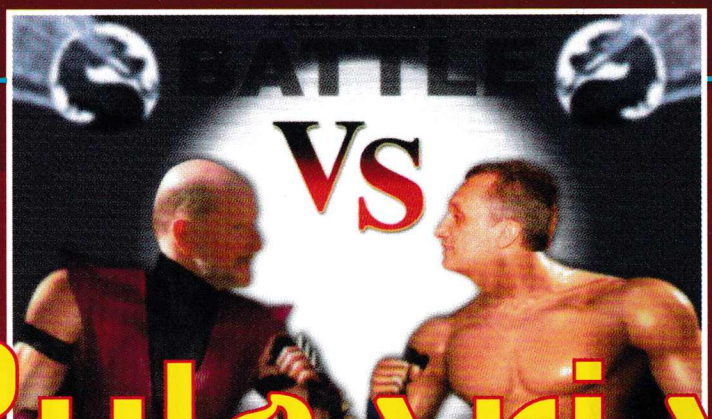
1. Black & White (-)
2. The Sims/ House Party (-)
3. Cossacks: European Wars (1)
4. Half-Life: Generation (-)
5. The Sims (5)
6. Championsip Manager: 2000/01 (2)
7. Desperados (-)
8. The Sims/Livin' it up (Livin' Large) (6
9. Tropico (-)

10. Who Wants To Be A Millionare? (3)

ИЗВИНЕНИЕ

Редакцията на списанието иска да се извини на всички посетители на нашия интернет сайт за липсата на обещания форум и смяната на дизайна, които обещахме в миналия брой. За съжаление възникнаха неочаквани технически затруднения, които ни попречиха да качим навреме новия сайт, форума и другите екстри. Правим всичко възможно да отстраним проблемите и се надяваме, че в момента, в който четете този брой вече всичко ще е наред на www.pcclub-bg.com

Очакваме вашите критики и предложения за тази рубрика.



Bulgaria

The Battle For Ultimate Power

Невижданото творение на GovernmentSoft, което тотално ще ни помете!

■ GovernmentSoft/Parlament Interactive ■ www.bulgaria.com ■ български паспорт, лична карта
■ антиутопичен екшън/стратегия в нереално време

Зяпнах от изненада, когато получих покана за посещение в офиса на никому неизвестната доскоро родна компания Parlament Interactive, за да ми бъде показана нова българска игра, която се разработва вече 12 години.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Не ми бе трудно да открия адреса на разработчиците. Оказа се, че се намира в центъра на София, в голяма бяла сграда, а и нали ми казаха да търся къде "Съединението прави силата". Заведоха ме в офиса на ръководещия проекта, който се представи като г-н KhostOFF. Наоколо кипеше оживление, видимо се трудеха хората. Стана ми мило. Някой ми подаде папка, надписана "Календар на успехите", за да се запозная с концепцията на играта. Исках да помоля г-н KhostOFF да ми покаже направо бетата, а документацията да си я чета вкъщи, но той бе изчезнал в суматохата. От коридора се долавяха тревожни откъслечни реплики като "Какво ще го правим царя...", "Ама той ще участва!", и на мен ми стана ясно, че имат проблем с някой от главните персонажи в играта. Рекох си, нека работят, а аз ще разгледам проекта на хартия.

Зачетох се в сюжета. Трудно ми беше да повярвам, но играта Bulgaria имаше предистория, която обхваща над 13 века. По тази причина тя нямаше да бъде включена в ръководството и единственият начин да се запознаете с нея е да прочетете многотомно писание в библиотеката или да внимавате в определени часове в училище.

Геймплеят, поне според написаното, бе твърде обещаващ. Поемате управлението над близо осем (опа, грешка! Седем.) милиона единици. Всяка от тях си има уникален вид и ЕГН, а изкуственият интелект на някои от тях се очаква да закопае този на животните в Black & White. Картата ще бъде само една и ще обхваща хиляди квадратни километри, но това не бива да притеснява тези от вас с по-слаби компютри, тъй като специалният енджин ще се погрижи за всичко.

Тъкмо посягах към дебелото тесте с надпис "открити бъгове" и не усетих кога г-н KhostOFF се е върнал, предлагайки ми да ме запознае с играта отблизо. Това, което видях на мониторите, ме накара да зяпна от умиление. Графиката беше зашеметяваща! От едната страна на картата имаше лазурно море, високи планини подпираха пухкави облачета и навсякъде бе отрупано с разнородни ресурси. Хмм, странно защо никой не се възползваше от тях. Ако това бе истинска стратегия, не трябваше ли единиците да ги събират и после да строят съоръжения, с които да се бранят от... врага? Г-н KhostOFF ми обясни, че имат оригинална идея за конфликта. Българите нямало да имат чужди врагове, а ще воюват помежду си по доста интересен начин. Играта става first person shooter, където единиците се разделят на два отбора, стандартните "сини" и "червени", и се сражават в любимия на всички геймъри режим Capture The Власт. За разнообразие в геймплея веднъж на четири години играта става пълнокръвна тупалка в стил Mortal Kombat. Този режим е преведен на български като "Избори". Изглежда сред разработчиците нямат добри преводачи. Това обаче е без значение, защото като почнат ония ми ти ритания по кокалчетата, удари под кръста и блокирания на атаки... Ще забравите кой и къде сте, какво остава за някакъв си превод! Но и в тази игра, както и в реалния свят, забавата бързо приключва, след което трябва да се заемете с досадната част от геймплея.

Тук е помислено за феновете на god-sim заглавия като Black & White. Започвате със строене на Temple на острова Dragalevcy, да речем, или някое друго уединено местенце. След това трябва да накарате осемте милиона единици да ви се кланят пред олтара и да генерират manna за магиите ви. Не, това в Bulgaria не става като издигате тотема си, а като издигате все по-високо обещанията си. Имало някакъв проблем с патента на думата "manna", по тази причина тя е заменена с родната "данъци". За да не бъде копиран съвсем нагло хитът на Питър Молиньо, данъците и другите благини няма да се събират в хранилища в центъра на града, а за по-сигурно ще се кътат през девет земи в десета. Не че има престъпност, крадци... ама човек трябва да се подсигури, за всеки случай.

Като цяло концепцията на играта е уникална в световен мащаб, но в ранната версия видях доста бъгове. Единиците непрекъснато повтарят фрази от Black & White – "We need food!", "We need offspring!". Разработчиците се чудеха как да премахнат този проблем. Ресурсите все не стигаха за пети етаж и басейн на Temple-а, камо ли за храна на поклонниците, да не говорим за поколение. Преди да си тръгна от офиса на г-н KhostOFF някой предложи да се сложи чийт "no viza for shengen". Така на когото не му се нрави в Bulgaria – марш в друга игра! Нищо, че така непрестанно се губи от изкуствения интелект. На излизане от сградата ми споделиха под секрет, че имало вероятност да дойде друг шеф на разработчиците, който щял да пусне завършена версия на играта за 800 дни. Да ви кажа честно, това не ме впечатли. Май поредният бог си издигаше тотема височко, пък и играта не ми хареса особено. Някак странно погледнах прелитащия над мен самолет, който водеше към... друга игра.

Всяка прилика с действителни лица и игри не е случайна.

Interview

TRACI LORDS
Трейси Елизабет Лордс е втората от трите дъщери в семейството на гимназиална учителка. Едва навършила 14 години Трейси е вече звезда в редица филми за възрастни. Властите на САЩ конфискуват всички еротични филми в търговската мрежа, в които тя участва до навършването на осемнайсетата си годишнина. От няколко години г-ца Лордс се занимава със "сериозни" филми и сериали. На българските тв-зрители е известна с ролята си в първите серии на Профайлър.

Traci Lords

В малкото си свободно време се занимава с тенис, плуване и бокс. Пише техно-музика и е основателка на организацията Children of the Night, пазеща малолетните далеч от съмнителните продуценти на Холивуд.

Иван Георгиев: Трейси, как успяваш да съчетаеш актьорската си професия с тази на музикант, продуцент и бизнесдама? Стига ли ти времето?

Traci Lords: Успявам някак. Харесва ми да се движа сред силни хора. Когато си скандален, слабите около теб се отдръпват и така те самите ти правят път. Отделно съм много пробивна личност.

Иван Георгиев: Ако някъде трябва да напишеш професията си, но има място само за една дума, как би се определила? Актриса, музикантка или...?

Traci Lords: Преди всичко съм бизнесдама. Умея да си градя живота и знам какво искам да постигна. Никога не съм се проваляла. Може би съм по-популярна като актриса, но напоследък съвсем сериозно пиша музика. Първият ми албум "1,000 Fires" стана двойно платинен. Не е ли страхотно? Вторият ми албум също бе приет успешно.

Намирам време да продуцирам филми, обаче това са по-скоро изключения. Фондацията ми за защита на бездомните деца ми отнема най-много време. Тя е предизвикателството на живота ми. Имам много амбиции и това не ми позволява да се определя само с една дума.

Иван Георгиев: Преди няколко години, когато написа песен за саундтрака на Mortal Kombat, ми сподели, че си падаш по видео игрите. Смяташ ли, че те имат пагубно влияние сред подрастващите?

Traci Lords: Отново ти благодаря за поздравленията, които ми прати тогава за въпросното парче.

Това с игрите и насилието в реалния живот са глупости! Презирам хората, които не поемат отговорност, а само могат да лепват обвинения на нещо толкова нереално като една игра. Смятам, че съвсем други обстоятелства подтикват младежите да вадят оръжие. На умните хора им е ясно кои са те. Игрите са удобно оправдание.

Иван Георгиев: Ти самата какви игри харесваш?

Traci Lords: Приключенски. Не за друго, а защото могат да се играят в продължение на години. Харесвам и екшъните, но времето ми не стига да ги овладея и да стана истински добра. А аз обичам да съм добра във всяко отношение.

Иван Георгиев: Как ти се струва, размерът има ли значение? За размера на игрите говоря...

Traci Lords: Размерът няма значение и това важи за всичко, за което можеш да се сетиш. Също при игрите. Когато бяха малки и едва пълнеха една дискета, по-малко ли им се радваше? Геймплеят е важен. Не по-малко важни са упоритостта и практиката...

Иван Георгиев: Създала си си имидж на силно еманципирана жена. Можеш ли да се представиш с един мъж да себе си, "докато смъртта ви раздели"?

Traci Lords: Дано не разсърдя някого, защото знам, че имате и непълнолетна аудитория, но щом ми задаваш подобен въпрос, ще ти отговоря честно, както отговарям и на останалите, питащи ме за същото. Около мен няма истински мъже. Повечето ми приятели са гейове. Оттук идва и прословутата ми фраза "GAY MEN DON'T REALLY WANT ME. THEY JUST WANT TO BE ME." (фразата умишлено не е преведена - бел. р.) Колкото до брака, той не ми е цел в живота. Все пак, ако срещна Човека, всичко може да се обърне на 180 градуса.

Иван Георгиев: Какво би поправила в миналото си, ако можеше, и какво смяташ да правиш за в бъдеще?

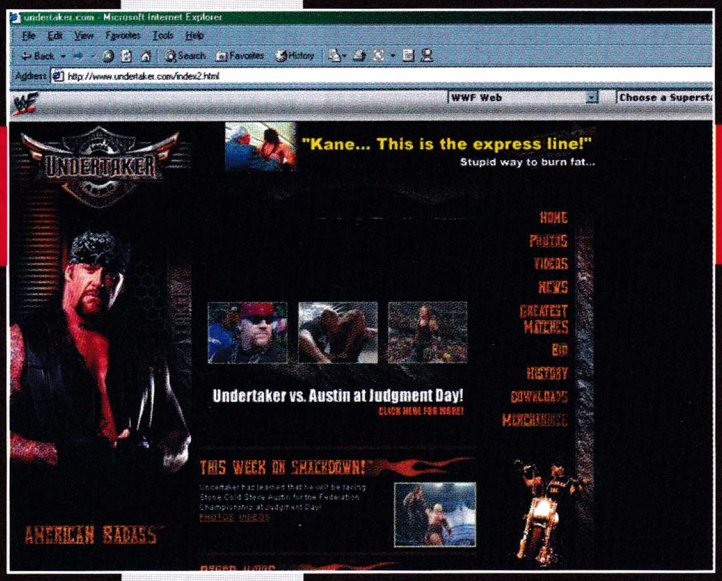
Traci Lords: Харесвам живота си такъв, какъвто е. Не мога да си го представя по-различен и нищо не бих променила. В професията ми нещата вървят добре и се старая да продължи така и занапред.

Иван Георгиев: Трейси, целият екип на PC Club ти желае успех във всички начинания.

Г-ца Лордс обеща да изпрати своя снимка с автограф, адресиран до читателите на списание PC Club, но до редакционното приключване на броя тя не пристигна. Веднага щом получим чаканата пратка ще я качим на сайта. Феновете на желязната лейди могат да й пишат на адрес:

Traci Lords
3349 Cahuenga Blvd. W. #28,
Los Angeles,CA 90068
USA

Кечът в Internet



Не е нужно да сте гений, за да се досетите, че при огромния успех на кеча, както сред телевизионните зрители, така и сред феновете на битките "на живо", кечът си има и своето достойно присъствие в световната информационна магистрала Интернет.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Кеч може да се гледа онлайн, къде легално, къде не, но важното е, че го има. В повечето случаи става дума за борба между аматьори, привърженици на Световната федерация, които си организират виртуални побоища и търсят популярност в Мрежата. Съмнително е дали, сърфирайки в уеб-пространството, искате да попаднете именно на подобни самозвани звездички, но и такива има. За почитателите на истинските герои от години успешно функционира www.wwf.com, който е официалният сайт на Федерацията и в него може да се намери всичко най-актуално, както и подробна ретроспекция на отминали и отдавна позабравени събития.

В специален раздел от wwf.com е представена цялата история на кеча, неговите бивши и настоящи шампиони, а също така и онези, които не са получили "колана на признанието", но са оставили трайна следа със своите бойни и/или артистични умения.

Също така wwf.com е мястото, където ще откриете календар на предстоящите събития по градове, можете да си резервирате билет (за публиката) или най-малкото да си поръчате снимка с автограф на любимите герои. Всъщност този сайт трябва да се приема за най-достоверния и подробен източник за всякаква информация, засягаща Световната федерация по кеч. Дори да не се интересувате от задкулисните подробности, най-малкото можете да си изтеглите тапет за Windows, изобразяващ популярните мъже и жени в заканителни пози, излъчващи нужния респект и предизвикващи възхищение.

В отделна секция са поместени връзки към личните страници на съвременните звезди. Не на всичките от тях, но поне на най-известните, сред които са Скалата (therock.com), Гробаря (undertaker.com) или пък готините мацки-кечистки, които се подвизават на www.wwfdivas.com! Търсите ли автобиографиите на планините от мускули, най-значимите им победи до момента или всичко останало, което не се вижда и разбира от предаванията по телевизията, тези страници са точно за вас.

Не бива да се подценяват сайтовете и на обикновените фенове, които понякога публикуват най-пресните клюки, слухове и спекулации, а и на техните дискусионни форуми свободно можете да обмените мнения със сродни души. А защо не и да си поиграете на залагания?

Free.Techno-Link.com

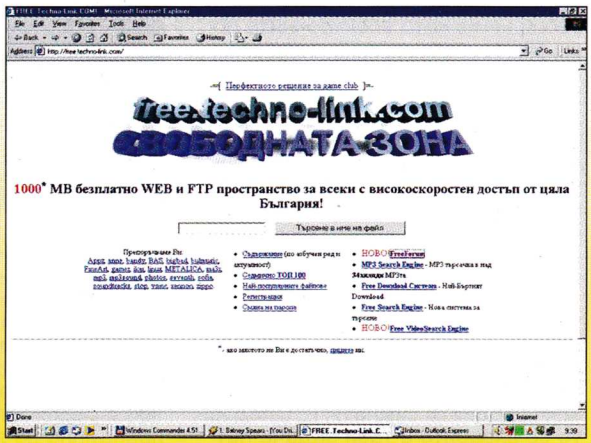
Безплатната зона

Интернет винаги е било мястото на голямата аванта. А най-голямата аванта в българското интернет пространство от доста време насам се нарича free.techno-link.com

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Какво предлага "Безплатната зона"? Ами реално същото, за което иначе би трябвало да се ровите с дни, а понякога и седмици из най-различни сайтове и за което си тровите нервите, че връзката със сървъра в Тамбукту, където се намира желаното от вас DivX-че, е безумно бавна.

Реално free.techno-link.com предлага няколко различни услуги. Първата е безплатен Webhosting. Нищо ново на пръв поглед. Новото е, че в случая имате на разположение "скромни" 100 MB, а ако и те не ви достигнат, можете да помолите фирмата за още. Поне на мен друга подобна оферта не ми е попадала в последно време :-) Друга изключително полезна услуга е така наречената "Free Download система". Как работи тя? Трябва ви някакъв файл от Тамбукту и не можете да си го изтеглите бързо. Проблем няма. Задавате на Free Download системата сървъра и желаните файлове и тя има грижата да ви го изтегли. След което пък вие си го дръпвате на спокойствие и висока скорост от free.techno-link.com, когато ви е удобно. Така рискът съответните файлове да бъдат изтрити, преди да сте успели да си ги изтеглите, намалява значително. Преди това обаче си заслужава да хвърлите един поглед дали някой вече не е "заредил" търсеното от вас в "Свободната зона". Практиката показва, че повечето интересни неща се появяват за free.techno-link.com с изненадваща бързина, което пък значи, че голямата част от потребителите явно знаят какво искат.



В този брой рубриката Emulation отново е посветена на аркадните зали - такива, каквито бяха преди появата на съвременните компютърни клубове. И на един много специален емулатор, който може безпроблемно да възкреси почти всички тези игри в цялата им ретро-прелест.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

MA Multiple Arcade

Геймърите от новото поколение едва ли могат да разберат очарованието на аркадите. Та нали те си имат Diablo, Counter Strike и StarCraft... Но емулацията съществува и много хора по цял свят непрекъснато играят игри, които по всички правила на логиката би трябвало да са мъртви от години. За ретрогеймърите тези заглавия не са грозни, нито елементарни, нито пък безсмислени. Красотата им е именно в техните несъвършенства, в простия замисъл и неангажиращия геймплей. Нещо като да се върнете в детството си, когато в аркадната зала сте надничали жадно през рамото на някой батко, след като вече сте похарчили двата жетона, купени с парите за закуска. Само дето жетоните са безплатни и вече сте десетина години по-възрастни...

Ако сте решили да играете на стари аркадни игри

Frogger

Порция жабешки бутчета

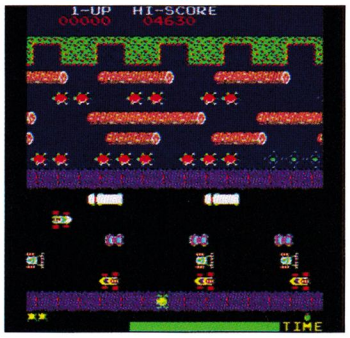
ЕМУЛАЦИЯ

- **Производител:** Konami
- **Година:** 1981
- **Тествана с емулатор:** Mame
- **Статус:** перфектна емулация

Защо жабата пресича пътя? За да стигне от другата страна, разбира се. Признавам си, вицът е брадат, но не чак колкото играта Frogger със същата "сложна фабула", която заедно с Pacman и Space Invaders се нарежда сред най-античните кумири на ретро-геймърите. 1981 година - на каква възраст сте били тогава?

Аз лично тъкмо навършвах една годинка и дори не подозирах все още, че на света има толкова интересни неща като електронните игри. Интересите ми по онова време по-скоро се ограничаваха до гъргорене, щрапукане насам-натам, дрънкалки и неопределени интеграли. Но играта Frogger се оказа жизнена и успя да се задържи дълго време в аркадните зали и да привлече вниманието ми десетина години по-късно, когато вече навлизах с двата крака в по-зрялата си и разумна възраст.

Замисълът е доволно прост - трябва да помагате на членовете на едно жабешко люпило да пресекат шосето, а след това и реката, които гъмжат от опасности за земноводните симпатяги. След като се справите с тази задача пет пъти, минавате на следващото ниво, където условията са още по нежаболюбиви. Появяват се състезателни автомобили, змии, крокодили и всевъзможни други любители на жабешките бутчета. Направо ще ви се прииска да си бяхте останали попови лъжички...



Критикарите биха се заяли, че жабите по принцип не би трябвало да се давят в реката, че лентите в шосето не се редуват по този начин в реалността, че крокодилите принципно не ядат жаби и т.н. На подобни нападки всеки истински ретро-играч е длъжен да отговори по един-единствен начин - "Какво ти разбира реалността от електронни игри и виртуални жаби?"

Moon Patrol

Луноходът

Това е още една стара, но запомняща се игра, която неведнъж по-късно е била пресъздавана на най-разнообразни машини. Срещал съм дори модификации за Правец 8 и PC, но и двете бяха несполучливи.

Също както при Frogger, и тук не можем да говорим за сюжет, герои или неочаквани обрати. Всъщност подобни елементи в компютърните игри започнаха да присъстват доста години по-късно, макар че в днешно време ги приемаме като задължителни в доста различни жанрове. Играчите навремето се задоволяваха със "стигни до края на нивото" вместо сюжет и с механичен луноход, нарисуван старателно и красиво според тогавашните стандарти, вместо главен герой.

Какво може да навреди на вашия всъдеход в Moon Patrol? Ами практически всичко, което присъства в двуизмерния игрови свят. Можете да паднете в малка или по-голяма пропаст, но резултатът е еднакво летален. При сблъсък със скала също ще трябва да си събирате колелата по цялата лунна повърхност. Няма нужда да ви казвам какво ви правят летящите чинии - бомбардировачи, минните полета, търкалящите се каменни топки, вулканите... Луноходът е свръхуязвим и всяка грешка директно води до загубата на един живот и връщане до последния активиран

ME Machine Emulator

с помощта на емулатор, неминуемо ще се сблъскате с един проблем - "Кой точно емулатор ми трябва, за да пусна еди-коя-си игра?". Callus95, NeoRage, System16, Jass - всичко това са програми, емулиращи различни аркадни платформи. За щастие, съществуват и многоплатформените емулатори, един от които е MAME.

MAME се разработва от 1997 година, като целта на авторите му е в крайна сметка да създадат емулатор, с който могат да се играят всички игри, появявали се някога на аркадни автомати. До ден-днешен излизат нови версии и по всичко си личи, че проектът ще продължава да се развива. MAME32 е Windows-овският графичен интерфейс за този емулатор. С негова помощ ще си спестите много неудобства при използването на DOS-овския по същество MAME.

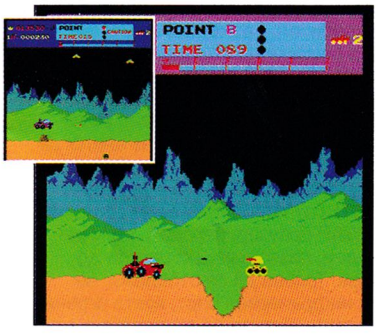
Емулацията с MAME по правило е почти безпроблемна и бъгове се проявяват рядко - все пак проектът се разработва вече четвърта година. Като цяло, ако не сте сигурни на каква точно аркадна платформа е вървяла любимата ви игра, с този емулатор е най-вероятно да я подкарате (стига да си намерите ROM-файловете естествено).

Cadillacs and Dinosaurs

Лъскави автомобили и гигантски влечуги

ЕМУЛАЦИЯ

- **Производител:** Irem
- **Година:** 1982
- **Тествана с емулатор:** Mame
- **Статус:** перфектна емулация



waypoint. Дори и някога да съм си мислил, че повърхността на Луната е общо взето спокойно и тихо местенце, тази игра тотално промени моите представи. Не отивайте там на почивка!

Скок, стрелба, скок, скок, яко набиране на стрелбата, забавяне на скоростта, скок, ускорение, стрелба - горе-долу така се играе Moon Patrol. Достатъчни са ви само четири клавиша - за ускорение, забавяне, скок и стрелба. Да видим колко далеч можете да стигнете с единствен кредит...

ЕМУЛАЦИЯ

- **Производител:** Capcom
- **Година:** 1993
- **Тествана с емулатор:** Mame
- **Статус:** перфектна емулация

Cadillacs and Dinosaurs е биткаджийска игра от голямото семейство клонинги на тема Double Dragon. Макар че заглавията от този род по принцип доста си приличат, според мен конкретно тази игра изпъква като едно от най-добрите попадения в жанра. Както повечето си аркадни посестрими, така и Cadillacs and Dinosaurs е правена от неколцина азиатци "някъде там на Изток...".

Въпреки този произход на играта, действието в нея се развива в Америка, но не такава, каквато я познаваме. Не е ясно какви точно апокалипсиси е преживяла цивилизацията, но през 2513 година праисторическите гущери отново бродят по земната повърхност, индустрия не съществува, няма държави, хората живеят на племена и скитащи банди. Все пак са останали относително непокътнати някои постройки, машини и... един кадилак, в който се возят нашите герои.

А те са четирима - мъжкарите Джак, Мустафа и Мес, в комплект с дамата Хана, която никак не им отстъпва в раздаването на тупаници. Всеки герой има свой собствен боен стил, както и силни и слаби страни. Например Мес е най-силният физически, Хана се справя най-добре в боя с оръжие и т.н. Поддържа се кооперативен мултиплейър за двама или трима играчи, като в такъв случай противниците също стават повече.

Cadillacs and Dinosaurs в никакъв случай не претендира да обере Оскарите за реализъм, интересна история или интелектуален геймплей. Тъкмо напротив - след петнайсетата минута игра вече ще ви заболят пръстите от набиране и ако не потрошите клавиатурата си, значи имате късмет. Въпреки това в играта има някакъв необяснимо чар, особено за онези, които я помнят от аркадните зали. Та нали сега им е паднало да играят с безплатни кредити!

Мобилните

Немският S35 е с най-добро съотношение между функционалност и цена.

авангардния дизайн с респектиращи технически характеристики.

По отношение на дизайна и размерите Ericsson R320 S изостава сериозно от конкурентните модели.

Новият модел One Touch 501 е доказателство, че Alcatel скъсва с традицията в производството на евтини, но бедни като възможности апарати.

Sony CMD J5 разполага с мобилна версия на Internet Explorer и POP3-клиент.

Конкуренцията между фирмите-производителки и телекомуникационните оператори доведе нещата дотам, че редовият потребител може да избира между невероятно разнообразие от мобилни телефони с възможности, които само допреди няколко години звучаха фантастично...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

За кратко време притежаването на подобни устройства се превърна от лукс, достъпен само за богатите, в полезна необходимост за всеки. За това допринесоха както драстичното поевтиняване на комуникационните такси, така и главоломният срив на цените на телефоните апарати. Въпреки това в пазара на мобилни телефони ясно могат да се очертаят три основни класа. Към първия можем да причислим GSM-апаратите, които обикновено се "подаряват" при сключването на договор със съответния телекомуникационен оператор. В третия клас влизат така наречените луксозни мобилни телефони, чиито цени са твърде високи, но за сметка на това се отличават с престижен дизайн, изключително малки размери и с малки изключения са с перфектни технически характеристики. Безспорно за масовия потребител най-атрактивен е средният клас, залагащ на оптималния баланс между цена и функционалност.

Благодарение на технологичния бум

представата за идеалния мобилен телефон се промени коренно

Съвсем естествено, от огромно значение е дизайнът на устройството. В това отношение всеки производител има своя концепция, ориентирана към обслужване на потребностите на различни потребителски групи. Трябва обаче да се спомене, че харесването или нехаресването на външния вид силно зависи от личните предпочитания и трудно може да бъде използвано като обективен критерий за качеството на съответния модел. Като водещи при определянето достойнствата на устройството могат да се посочат, от една страна, техническите характеристики и функционалните възможности. Ако трябва да очертаем по-конкретно, това са: физическите размери на телефона и неговото тегло. Независимо от мненията за това как миниатюризацията пречела на удобството при употреба, предпочитанията на потребителите са недвусмислени: "колкото по-малък – толкова по-добре". Съвременните GSM-апарати по правило притежават богати варианти за връзка с компютър, PDA и други устройства, което предполага наличието на инфрачервен порт, възможност за свързване през сериен интерфейс и авангардната нова технология, наречена BlueTooth. Задължително стана също присъствието на работещ WAP-браузер, версия 1.1 и по-висока. Изискванията по отношения на дисплея се повишават непрекъснато. Апаратите от този клас е редно да разполагат с графичен, най-малко 5-редов екран с възможност за промяна на големината на шрифта. Желателно е наличието на допълнителни екстри като вибрационна аларма, игри, миниорганайзер, календар, калкулатор, валутен конвертор, POP3/SMTP e-mail-клиент, T9 и други подобни.

Един от най-важните показатели е видът на използваната батерия,

мощността на апарата и съответната продължителност на работа с едно зареждане. Не бива да се пренебрегва и факторът "цена", въпреки че при родните условия това се оказва доста относително понятие. На българския пазар освен официалния съществува и добре развит "черен" внос, където цените са значително по-ниски.

Френският производител Alcatel на няколко пъти смени приоритетите в областта на разработките. След авангардните модели One Touch Pocket и One Touch Com, усилията на телекомуникационния гигант бяха насочени към производството на евтини мобилни телефони, които не могат да бъдат определени като особено успешни. През миналата година Alcatel обявиха няколко нови модела, с много добри технически характеристики и напълно нов дизайн. Като типичен представител за средния клас може да се посочи One Touch 501, който на практика предлага всичко необходимо за задоволяване потребностите на съвременния потребител. Размерите (122x48x25 мм) са в рамките на стандарта за този клас, теглото е 103 грама. Екранът е графичен, 96x64 пиксела, а менютата са анимирани. Особено сполучливо решение е графичната емулация на аналогов часовник, което придава специфичен, индивидуален изглед на апарата. One Touch 501 разполага с напълно функционален WAP-браузер, версия 1.1 и вграден модем, позволяващ скорости до 14,4 kbps. Трябва да се отбележи, че липсва инфрачервен порт, което ограничава възможностите за свързване с други устройства само до стандартния кабел за данни. Батерията е LP, 780 mAh и според данни на производителя гарантира около 320 часа в режим на готовност и до 300 минути време за разговори. Апаратът е с вградена вибрационна аларма и handsfree-функции. One Touch 501 предлага възможността за гласово избиране (voice dialing) и 60-секунден звуков запис. Подготвянето и изпращането на кратки съобщения (SMS) е значително опростено в сравнение с другите телефони от серията One Touch. Ориентирането и работата с различните менюта се улеснява от въведения навига-

телефони от среден клас

Комбинация от богати възможности и приемлива цена

ционен бутон, наподобяващ джойстик. Чувствителността към мрежата е на прилично равнище, а качеството на звука е приемливо.

Шведският производител Ericsson предлага модела R320s, който може също да бъде причислен към средния клас. Този телефон е поредното продължение на меко казано странните дизайнерски решения и трудно разбираемите разбирания за ергономичност, характерни за тази марка. Апаратът се отличава с прекалено ъгловатата си, демодирана форма. Дължината му е 130 мм (без антената), ширината е 50 мм, а дебелината – 19 мм. Този модел е съоръжен с инфрачервен порт, вибрационна аларма, възможност за гласов набор. Дисплеят е 5-редов и достатъчно контрастен. За предпазване на екрана от механични наранявания, той е проектиран с леко вдлъбната форма. R320s се доставя в комбинация със CD, съдържащо драйвери за връзка с PC и упътване. Един от основните проблеми, които споделят потребителите, се отнася до стандартно приложената slim-батерия, която осигурява около 90 часа в режим на готовност, но се изтощава прекалено бързо при работа с WAP. Като друг недостатък може да се посочи сравнително сложното конфигуриране и работа с WAP-браузера, което се оказва сериозна трудност за потребителите без особен опит, а положението се влошава допълнително от липсата на достатъчно подробна помощна документация. Учудващо е наличието само на 10 различни ring tones, но този факт се компенсира от възможността за допълнително вкарване на 4 мелодии.

Лидерът в производството на мобилни телефони Nokia предлага моделът 6210. Този GSM-апарат носи всички черти от добре познатия специфичен дизайнерски стил на финландската фирма. Функционалните характеристики на 6210 са повече от добри. Дисплеят е 6-редов, графичен с размери 96x60 пиксела. Както и при другите модели, така и тук интерфейсът е повече от интуитивен. За това допринасят също менютата на различни езици, сред които трайно място заема и българският. 6210 е с вътрешна антена, но чувствителността към мрежата е почти непроменена. Мобилният телефон е с разширена динамична памет. Нейният капацитет позволява съхраняването на 500 имена, до 150 кратки текстови съобщения, 50 съобщения с картинки и до 220 бележки в календара. Възможността за

изпращане на картинки под формата на SMS

е една от изключително атрактивните опции, с които разполага всеки съвременен апарат, носещ марката Nokia. Вариантите на 6210 за комуникация с персонален компютър, PDA и други са ненадминати. Освен превърналите се в стандартно оборудване инфрачервен порт и кабелна връзка, този атрактивен модел разполага с авангардната технология, наречена BlueTooth. Това означава, че 6210 е в състояние да се свърже с произволно BlueTooth-съвместимо устройство на разстояние до 10 метра. Размерите (129,5x47,3x18,8 мм) на този телефон са в рамките на допустимото за този клас, теглото варира в зависимост типа батерия, като минималните 100 грама се постигат единствено с ултратънката батерия, а максималното тегло може да достигне до 144 грама със стандартната NiMH-батерия. Времето без презареждане в Standby-режим при използване на оптималния Li-Ion-акумулатор достига до 300 часа, а това за разговори до почти 5 часа. Естествено тези данни са силно зависими от особеностите на мрежата на съответния GSM-оператор. 6210 разполага с множество допълнителни екстри като игри, гласово набиране, асоциираме на мелодиите при звънене със съответния номер и име от телефонния указател и други. Междувременно Nokia представиха наследника на този модел, наречен 6310, който е почти идентичен като дизайн, но в технологично отношение има много нововъведения.

Един от най-сполучливите GSM-апарати в този клас е S35. Наследникът на изключително успешния S25 е с коренно променен дизайн при намалени размери и тегло. Антената на S35 е вътрешна, което води до намалена чувствителност към мрежата в сравнение със своя предшественик. Дисплеят е монохромен, графичен с размери 101x80 пиксела, 7-редов и заема около 1/3 от лицевата повърхност на апарата. Размерите на този модел на Siemens са 118x46x21 мм, което го нарежда сред първенците по миниатюризация в рамките на средната ценова категория. Теглото на S35 е само 99 грама. Интерфейсът е изключително интуитивен и лесен за работа. Навигационните бутони са програмируеми, което означава, че потребителят може да избира каква да бъде тяхната функция. Първите потребители на S35 бяха неприятно изненадани от грешките, които апаратът даваше периодично с някои модели SIM-карти. Този проблем се решава елементарно с подмяната на SIM-картата или с update на firmware на телефона. Стандартната батерия е от типа Li-Ion и според производителя осигурява до 220 часа в режим на готовност и до 6 часа разговор. S35 разполага с впечатляващ набор от екстри. Между тях може да се споменат системата за улеснено въвеждане на текст T9, запис на глас, гласово избиране, модем, инфрачервен порт, възможност за подмяна на ring tones, допълнителен телефонен указател (освен този в SIM-картата), вграден в телефона, виброаларма и други. WAP-браузерът (версия 1.1) на S35 е един от най-сполучливите сред телефоните от този клас.

За гиганта в света на битовата електроника Sony е характерен нетрадиционният, новаторски подход. Поредното доказателство за това е високотехнологичният мобилен телефон, носещ името CMD J5. Освен с малките размери (124x49x20мм) и изключително ниското тегло (85 грама), този модел впечатлява с много нововъведения. Дисплеят е в четири нюанса на сивото и е с висока разделителна способност. Този телефон е ориентиран за работа във Web-среда и разполага с мини-версия на добре познатия Internet Explorer. Това означава, че с J5 ще можете да разглеждате HTML-страници. Естествено тази версия на уеб-браузера е с много ограничения. Те се изразяват в невъзможността за работа със сайтове, съдържащи frames, Java, Flash. Изключително полезен е вграденият POP3-клиент, с чиято помощ можете да проверявате вашата електронна поща директно от мобилния телефон. Интерфейсът е организиран перфектно, а ориентацията в различните менюта е абсолютно безпроблемна с патентованите от Sony Jog Dial.

Microsoft Product Activation: Теория на конспирацията

Едно време галеоните на големите фирми бавно и необезпокоявано влачеха тежките си товари из морето на софтуерната индустрия. Тогава пиратски шхуни нямаше. Дори и някъде да се мернеше черно знаме с череп и кръстосани кости, то без никакъв ентусиазъм кротко се отдаваше на повеите на лекия морски бриз над "палубата" на някоя изпъстрена с разноцветни кръпки надуваема лодка.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Пиратите – млади, неопитни и голобради, проявяваха слаб интерес към плячката в трюмовете на товарните кораби. Но с времето галеоните започнаха да превозват все по-лъскави и комерсиални стоки, които се ползваха от все повече и повече хора и се пласираха все по-лесно. Задрямалите морските вълци осъзнаха и прегърнаха същността си, овълчиха се съвсем и апетитът им нарасна неимоверно. Зачестиха набезите им, усилиха се и тревогите на търговците. Докато преди се говореше за грабежите като за единични случаи, сега за пиратите все по-често се спрягаше определението "Страшилищата на седемте CD-R-а". Въпросните люде, не стига, че найнагло редовно плячкосваха едни и същи кораби, ами и покваряваха обикновеното население с обещания за злато, ром, жени и безплатен 0-day-warez за тези, които се присъединят към редиците им. Но ето че не след дълго се появи страшният Капитан Бил, който кръстосваше моретата с бойния си кораб, умело дегизиран като безобидна

user-friendly туристическа фрегата, и избиваше безмилостно пиратската паплач. Е, случваше му се понякога в ентусиазма си да забърше и някоя рибарска лодка, но никой не обръщаше внимание на такива дребни подробности като жертвите сред цивилното население. Както се казва, целта оправдава средствата. А каква бе целта на Капитан Бил? Според него самия – да оглави кръстоносния поход срещу престъпните елементи в информационния океан и да го доведе до успешен край. Но, както обикновено, намериха се хора, които да се усъмнят в думите му. Появиха се слухове, че Капитана бил шеф на съмнително корабно дружество, наречено Майкрософт, и отличаващо се с не по-малко вълчи апетит от този на пиратите. Но, отново както обикновено, източниците на тези слухове бяха намерени

на дъното на океана, наполовина оглозгани от рибите, и с крака "обути" до колената в тежки бетонни блокове

(Тук авторът притеснено се попипва по глезените. Ох, милите ми...) С риск и аз да стана за храна на рибите ще продължа.

Както споменах по-горе, Microsoft открай време се славят като върл противник на пиратството, което си е съвсем в реда на нещата. Тяхно дело са култови "реклами" от типа на онази с белезниците. Обаче след като се оказа, че тези така любезни обръщения към купувача нямат голям ефект, Microsoft решиха да въведат по-крути мерки. Досега единствената "пречка" пред хората, решили да използват на аванта поредната версия на Windows, беше серийният номер. Но тази преграда бе съборена с главоломна бързина и развалините ѝ останаха да се пречкат в краката на потребителите, предизвиквайки у тях повече раздразнение, отколкото реално затруднение по пътя към тъмната страна. При това положение процедурата по придобиване и използване на някоя Microsoft-ска операционна система придобиваше съвсем друга форма – нямаше нужда купувачът да си бърка в джоба и здравето за оригинално копие на операционната система. Дали от приятел, дали от по-едрите пирати, хората се сдобиваха, и продължават да го правят, със съвсем работещо копие на оригиналния продукт. В резултат едно и също копие на операционната система се ползва от камара народ, от което губещи са единствено Microsoft. За да спрат това явление (или поне да опитат), те решиха да включат в следващата си операционна система Windows XP (бившия Whistler/2001) една функция, целяща да предотврати именно използването на едно и също копие на множество машини. Как става номерът? Точно това е скандалното в цялата тая история. Нека видим...

Фактите

Понеже говоря само за факти, ще ви предам неофициалните, но според мен представителни твърдения на хора от Microsoft по въпроса. При всяко инсталиране и реинсталиране на операционната система се преминава през една стъпка, наречена Product Registration. Тя цели да определи дали и колко пъти е използвано това копие на операционната система на други компютри. По време на процедурата операционната система генерира уникален код, базиран върху хардуера в системата ви и го изпраща на Microsoft по модема или ви предоставя удоволствието да звъните на техническата поддръжка на Microsoft и да извършите процедурата ръчно. И в двата случая чрез PID-а (Product ID) на вашето копие в централата на фирмата в Редмънд се прави проверка дали то не е използвано на прекалено много различни компютри, т.е. дали не се разпространява нелегално. По неофициални данни броят различни конфигурации, след които светофарът става червен, е някъде от порядъка на няколкостотин хиляди. При прекрачването на невидимия праг PID-ът, който използвате, става невалиден и повече никой няма да може да го използва. Твърди се, че имате 30-дневен срок, в който можете да използвате системата без активация. Странно е, но се твърди и че появяването на crack за Product Registration-а до една седмица след излизането на Windows XP е неизбежно. Това са данните, дошли от към Microsoft. Останалото са само...

Слухове и съмнения

Които са доста обезпокояващи. Както споменах по-горе, въпросите, изникващи в съзнанието на потребителя, са няколко и са съвсем логични. Първо, дали Microsoft не могат да дешифрират кода, който се изпраща до тях и да получат данни за компонентите в конфигурацията на потребителя? Те твърдят, че не могат, но нека бъдем честни със себе си, кога сме виждали компания с подобна репутация да си признава за интригите? Пък и такава информация би била много интересна за маркетинговите компании, които дават мило и драго, за да надникнат в ежедневието на потребителя с цел измисляне на по-ефектни и ефективни реклами. Второ, дали хардуерните ентусиасти и тестерите няма в един момент да увиснат с неработещ поради дисквалификация Windows? Има много хора, които постоянно бърникат нещо по машината си и сменят чаркове. Дали в Microsoft могат да различат тези промени в уникалния код от различните кодове, генерирани от нелегални потребители на системата? Едва ли. Сериозните тестери са предпазени от недоразумения чрез споменатия по-горе 30-дневен период, но обикновените хардуерни ентусиасти, които ползват един харддиск и не искат да преинсталират OS-а всеки месец, ще трябва да поемат рисковете за своя сметка. Трето, срещу кого изобщо са насочени действията на Microsoft, щом самите те признават, че crack за тази защита е неизбежен? Ясно е, че редовият пират, тоест

Н.В. Домашният Потребител няма да се трогне

Ще си кракне windows-а и ще си го ползва с кеф. При корпоративните пирати (как звучи само) ефектът ще е по-голям, но и това е относително, нещата много зависят от това колко лесно ще бъде намирането и прилагането на crack-а.

Всъщност изобщо не съм убеден в ефективността на този метод за защита и се питам какъв е смисълът да се прави нещо, което, още преди да се роди като идея в главите на създателите си, е обречено на провал? Самият факт, че в Office XP Product Activation-ът изглежда не е задължителен, говори достатъчно – при него има възможност да се използва стандартният метод със CD-Key. Всъщност подозирам, че MS използват Office XP, за да изпробват ефективността на този вариант, но поне засега няма изгледи той да бъде приложен и в Windows XP.

Вариантите за отговори на тези въпроси са много. Сами се досещате, че голяма част от тях не говорят добре за Microsoft. Преди да ме обвините, че хуля Microsoft за това, че се вършат работата, нека заявя, че не това е целта на тази статия – да плюе. Винаги съм бил против хората, които просто си плюят, затова ще спра дотук. Опасявам се, че ако продължа, може личното ми мнение да вземе връх, което не е най-хубавото възможно нещо в една статия.

Видяхте фактите, такива, каквито ги представят хората от MS. Видяхте ги и такива, каквито биха могли да бъдат в действителност, под формата на слухове и съмнения. Постарах се да не влагам лично мнение. Но съм сигурен, че то се е просмукало в думите ми и на места е избило по повърхността. И за да не го търсите и да се хващате за всяка моя дума ще ви го кажа, накратко и без излишни драми. Microsoft имат пълното право да защитават софтуера си срещу нелегална употреба. Също така съзнавам, че пирати винаги ще има, и че колкото и да не ни е приятно, и ние ще бъдем между тях (не искам да засягам болната тема за разликите между "искам" и "мога" при купуването на легален софтуер). Не изказвам мнение "за" или "против" пиратството. За мен проблемът е в начина, по който се прилага защитата. Пораждат се прекалено много съмнения (да не говорим за неудобствата). Принципните проблеми, които могат да възникнат, са доста сериозни. Именно за това сметнах, че е редно да знаете за какво става въпрос. Иначе то е ясно, както се казва – ще поживеем и ще видим.

PALOMINO Athlon на

НАКРАТКО

- 0.18-микронен производствен процес
- 37.5 милиона транзистора
- 128 кв.мм. ядро
- 128KB L1 cache
- 256KB L2 cache
- 200/266MHz FSB
- Начална честота 1.3GHz
- Socket A
- Data Prefetch support
- 3DNow! Professional support

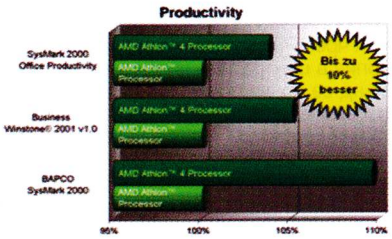
Вълнуващи времена настъпиха, братя и сестри. Казано е – на народа му трябват хляб и зрелища. Хлябът е кът, но поне зрелища има. Има ги зад лъскавите витрини на изложенията, има ги в мечтите на хората. Мечтите са хубаво нещо. За Господ не знам, но IT индустрията в последните месеци определено не ни е забравила.

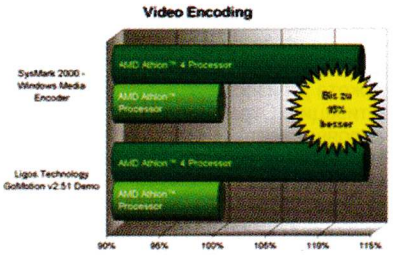
Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

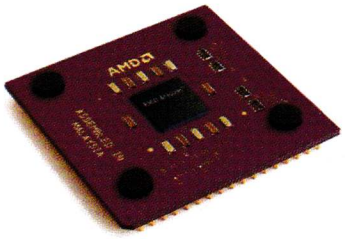
Първо Pentium 4, после GeForce 3, сега и AMD успяха да извадят асо пика от ръкава си и да ме хвърлят в смут. Наистина, последните новини от тексаската компания успяха да ме изненадат. Този път, окъпан в светлината на прожектора, се оказа Athlon 4, доскоро познат само като Palomino. Хм, тук има нещо гнило... Бре! Броя, смятам, но все до трето поколение стигам. Преди новия чип имаше само Athlon classic и T-Bird. Откъде накъде четвърто поколение Athlon-и? Ако чичко Бил беше тук (благословено да е името му, той много ги разбира тия работи:)), щеше да поклати глава, да изцъка няколко пъти с език, и да каже "Маркетинг, мойто момче, маркетинг". И щеше да е напълно прав. AMD имат опит със съмнително гениални имена от типа на "издръжливия" Duron (произлизащ от думичката durable). Е, явно са

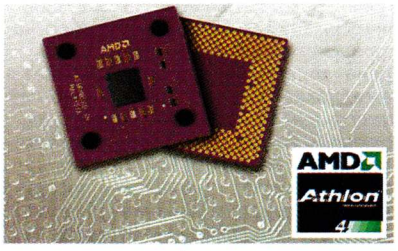
решили да възродят практиката от K6 сериите

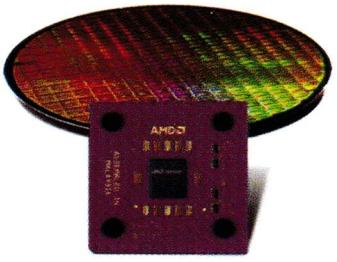
при които всяко поколение творения на AMD се "бореше" срещу съответното поколение Pentium процесори. Явно са решили, че 4-ката на P4 е голямо предимство и са си поставили за задача да коригират тази разлика като тихомълком прескочат едно поколение котлони и пуснат директно четвъртото. Така всичко си е на мястото -











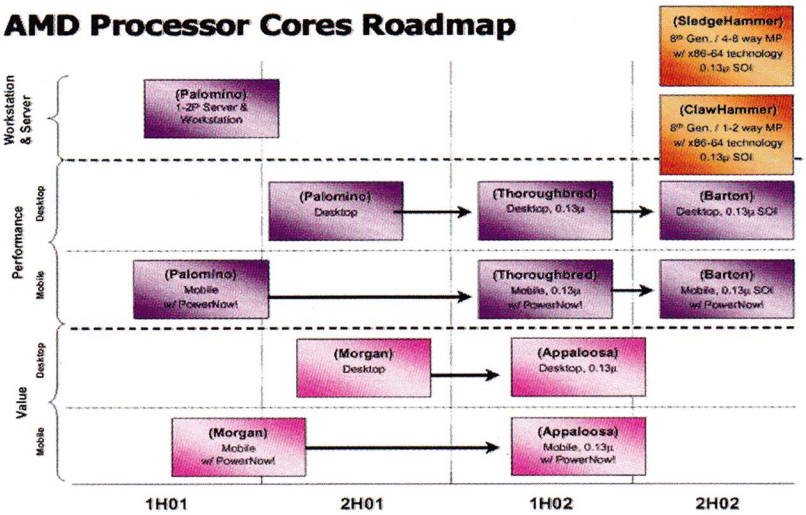
Athlon 4 се изправя срещу Pentium 4

Изглежда честно, макар че и T-Bird беше що-годе достойна конкуренция на последното интелско творение, предназначено за настолни компютри и работни станции. Като споменах типовете платформи, се сещам да ви кажа, че Palomino, пардон, Athlon 4 ще излезе най-напред в мобилна версия. За пръв път от доста време насам AMD ще разполагат със съвсем потентно оръжие в пазара за ноутбуци. Мобилният Athlon 4 става реалност благодарение на 20-те процента намаление в топлоотделянето на процесора и на PowerNow!-технологията, която променя работната честота и волтаж на процесора в зависимост от натоварването, в резултат на което се намаляват консумацията на енергия и топлоотделянето, два жизненоважни фактора за един преносим компютър. Що се отнася до размер на чипа и чипсета обаче, нещата не изглеждат толкова добре. Мобилният Athlon 4 ще бъде със същите размери и форми като нормалните си събратя и предшественици, а пък чипсетите са познатите (?) от настолните системи VIA KT133A и ALi Magik 1.

Но стига приказки за мобилния вариант. Ноутбуците са си ноутбуци, може да ги купуват на Запад, но повечето българи (поне в обозримо бъдеще) ще ги гледат през крив макарон. Така че спирам да ви дразня апетита. Съществуват още два варианта на процесора – версия за desktop машини с един процесор и такава, поддържаща SMP (работа в многопроцесорен режим), за работни станции. Разликата между тях се очертава да бъде единствено липсата или съответно наличието на SMP-поддръжка.

Основната промяна в новия процесор е преподреденото ядро. Като архитектура то е абсолютно същото, като изключим дребните промени, свързани с новите функции, които са дошли под формата на нов половин милион транзистора, с което общата бройка става 37.5 милиона. AMD явно са решили, че лесно могат да намалят топлоотделянето и консумацията на енергия като пренаредят елементите в чипа, и наистина са го постигнали – както споменах по-горе, Athlon 4 грее с около 20% по-малко от предшествениците си, имащи репутацията на американския вариант на печка "Раховец". Необходимият волтаж се очаква да бъде 1.5 волта. Разджуркването на транзисторите е довело до увели-

стероиди?



чаване на площтта на ядрото до 128 квадратни милиметра, което също помага при топлоотделянето (за сравнение – сегашните T-Bird-ове имат площ на ядрото 120 кв.мм.). Наистина явно AMD са се поуплашили от последните тенденции Thunderbird-и, издути до 1.5-1.6GHz, да отделят 90-тина вата топлина – количество, способно да постави на колене почти всяко въздушно охлаждане (казах почти :)). Друга дребна, но полезна екстра е вграденият в ядрото

термодатчик

който най-после ще предостави на ентусиастите възможност за точно отчитане на температурата в ядрото.

Второто "нововъведение" е така нареченият 3DNow! Professional, който представлява набор от 52 нови инструкции, целящи да осигурят поддръжка на Intel-ските SSE инструкции (които са 70, но нищо чудно 19-те Extended 3DNow! инструкции от T-Bird да покриват именно тази разлика). За разлика от 3DNow!, Screaming Sindy (така някой неизвестен шегобиец се е изгаврил с реалното значение на SSE – *Streaming SIMD* Extensions) инструкциите получиха доста голяма популярност сред програмистите, което не беше особено изненадващо, като се има предвид с какъв ентусиазъм последните попиват всяка дума от инструктажа на Intel-ци. AMD явно са решили да се възползват от ефективния маркетинг на конкуренцията и набързо са спретнали новото 3DNow!, само не ми е ясно как Intel са се навили да си дадат SSE-то толкова лесно (дали?). Е, едно е сигурно – поне оттук насетне вече двете фирми няма да се карат от чии инструкции има по-голяма полза...

Следващата нова екстра се нарича

Data Prefetch

и може да се каже, че е основният виновник за подобрената производителност (10-15% по-голяма) на Palomino спрямо T-Bird на една и съща честота. Основната идея на Data Pefetch-а е да предсказва какви данни ще трябват на процесора за в бъдеще и да ги премества от основната памет в кеша на процесора още преди да са потрябвали, за да се ускори работата. По принцип извършването на тази процедура е автоматично и се извършва от самия чип, но съществува и възможността prefetch-ът на данните да се извършва по усмотрение на софтуера. Наред с Data Prefetch е реализирано и увеличение на броя на елементите в TLB кеша, което допълнително ускорява работата на процесора.

Иначе сигурно 10-15% подобрение в производителността ще ви се стори смехотворно. Да, прави сте, не е много. Но новият чип тепърва ще се изявява. По-малкото отделяна топлина и промените в разположението на елементите ще позволят на Palomino да достига доста по-високи честоти. За сегашните T-Bird-ове 1.6 GHz е едва ли не максимумът, а оставам с впечатлението, че за Palomino тази, пък и по-високи честоти няма да са голям проблем. Athlon 4 има потенциал. Ако достигне честота от 2GHz (което неминуемо ще стане според мен), Pentium 4 ще трябва да гони колкото се може по-висока от тази честота, за да има някакъв шанс за оцеляване. Засега обаче изглежда, че P4 е запецнал под тази цифра, но в края на годината с преминаването към 0.13-микронна технология и пускането на P4 с Northwood ядро Intel най-вероятно ще успее да запази темпото. Според очакванията, нормалната не-SMP версия на Athlon 4 ще се появи някъде през август/септември на честоти от 1.3 до 1.5GHz, във варианти за 200 и 266MHz шина (тук му е мястото да вметна, че има голяма вероятност процесорът да бъде съвместим поне с някои от сегашните Socket A дъна). До края на годината се очаква и 1.6GHz версия, 1.73GHz процесор ще има в началото на 2002 г.

Редом с Palomino се очаква да се появи и нов Duron, използващ ядро, носещо кодовото име Morgan. Промените в него спрямо старите "дърдони" ще бъдат същите като при по-големия му събрат, като се запазва по-малкият размер на кеша – общо (L1+L2) 192KB.

Бъдещето на серията е осигурено поне за две поколения след Palomino

т.е. поне до началото на по-следващата година няма да забравим името Athlon. Иначе той (Palomino, де) ще бъде последният Athlon, правен по 0.18-микронна технология. Следващите Thoroughbred и Barton (и Duron с ядро, наречено Appaloosa) ще се правят по 0.13-микронна, която ще позволи да се достигнат още по-високи тактови честоти при още по-ниски волтажи. По-специално внимание заслужава Barton, заради една нова технология, наречена Silicon on Insulator. Тя позволява на транзисторите в чипа да бъдат превключвани по-бързо, което ще позволи на чипа да работи стабилно на по-голяма честота. За съжаление все още е рано да се каже колко точно ще бъде ползата от тази технология, все пак до появата на Barton остава повече от 1 година.

Дойде време да наплюнчим писалката, да теглим чертата и да си направим една проста сметка. Наистина ли Athlon 4 е ново поколение процесор? Или е просто поредната раздувка? Според мен целта на този "нов" процесор не е тепърва да прокарва стандарти или технологии. Текущото ядро на Athlon-ите се справя чудесно като архитектура. Това, което му липсва, е висока честота. От многобройните тестове се вижда, че дори и да се сравнява с няколкостотин мегахерца по-бърз Pentium 4, сегашният T-Bird не се дава лесно. Затова основната цел на AMD в момента, изглежда, е да не изостават много в мегахерците, или ако поведат надпреварата – още по-добре. Но дали това ще стане, все още не може да се каже, облакът прахоляк от битката е прекалено гъст, за да се види нещо, а пък и мелето тепърва се разраства. Хляб и зрелища...

Hardware news

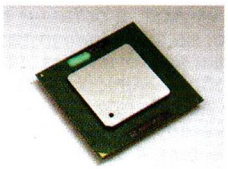
Intel i845

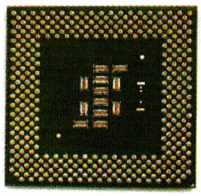
Този чипсет ще предостави на почитателите на Intel възможността да използват нормална PC133 SDRAM памет в комбинация с Pentium 4. Засега се знае, че ще поддържа socket 478 процесори и до 3GB памет, както и че ще работи в тандем с ICH2, поддържащ ATA100. Според очакванията Intel ще го обяви на Computex през юни. Сега остава да разберем колко ще струват дъната с този чипсет и дали ще има читава производителност :).

VIA с два чипсета за P4

Въпреки липсата на одобрение от страна на Intel, VIA продължават да разработват чипсети за Pentium 4. Засега имат планове да произвеждат два - P4X266 и P4M266. Първият досега беше известен като PX266 и представлява high-end чипсет с поддръжка на PC2100 DDR памет. Вторият се очаква да бъде обявен през септември, ще бъде ценово ориентиран и по тази причина работи с нормална SDRAM и има вградено S3 Savage 4 видео. Интересно е дали VIA ще получи лиценз преди идната година, когато Intel ще пуснат DDR-версията на Brookdale, още повече че вече няколко производители обявиха, че ще правят дъна с P4X266. Проблемът е, че Intel нямат чипсет, способен да окаже съпротива на P4X266, който се очаква да бъде евтин и бърз. Според последните слухове, VIA ще обяви P4X266 на Computex изложението през юни, независимо от това дали са получили лиценз или не. Според тях разковничето се криело в споразумението за обмен на лицензи, сключено между S3 и Intel, а както знаем, S3 вече е част от VIA.

Снимки на Tualatin





Ето няколко снимки на новия Pentium 3, едната показва и стария вариант на чипа за сравнение. Tualatin ядрото ще бъде произвеждано по 0.13-микронна технология и ще има 256KB L2 кеш. Очаква се в началото на юли на честоти от 1.13 и 1.2GHz, при които ще бъде конкурентноспособен срещу най-бавните Pentium 4-ки. Цените към 15 юли се очаква да бъдат съответно $268 и $294. След като видях снимките, мога да кажа, че на мен лично ми е много приятно да видя отново метални пластини върху ядрата на процесорите. Така хем се осъществява по-добро разпределяне на топлината, хем се пази ядрото от счупване. Дано и AMD се сетят да направят нещо такова.

Kyro 3?

На хората от ST Micro не мога да им насмогна на продуктите. Още не съм пробвал карта с някой от първите им два чипа и ето че се появиха слухове за следващото, трето поколение. Чипът, носещ още названието STG5000, вероятно ще има следните спецификации:

- работна честота 150 MHz
- 4 рендериращи конвейера
- хардуерно T&L
- до 128MB SDR/DDR памет
- два RAMDAC-а за поддръжка на изходи за два монитора, или монитор + TV
- поддръжка на DVI и DVD

Звучи добре, макар че все още не се знае на колко битова шина ще работи DDR-паметта, и следователно колко голяма ще бъде ползата от нея. Но иначе нищо не пречи на новия Кирчо да стане хит, особено и ако е на народна цена :).

GeForce 3 MX

Да, такова животно ще има, и то носи кодовото название NV17. Първоначалните съмнения за това какво точно ще бъде орязано по картата вече са разсеяни, тъй като се разбра, че това НЯМА да бъде нещо по nFiniteFX енджина, което е напълно логично. Както споменах в превюто на GeForce 3 в по-миналия брой, NVIDIA не може да си позволи да не прави всичко възможно новите й технологии да станат колкото се може по-разпространени. Следователно картата ще има цялата прелест на истинския GeForce 3, ще бъде изцяло съвместима с DirectX8, но ще бъде по-бавна. Производителността се очаква да бъде на равнището на днешните Geforce 2 GTS карти. Ще се поддържат SDR/DDR памети, както и TwinView технологията. Официалното обявяване на картата се очаква в началото на есента.

Плановете на ATI

Ето някои подробности около следващите продукти на канадците:

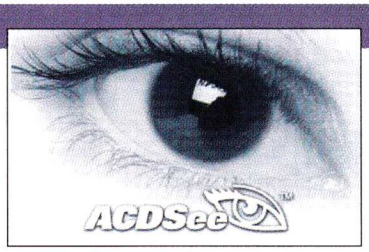
- R200: 4 рендериращи конвейера, 250 MHz ядро, 0.15-микрона, поддръжка на DX8.1, поддръжка на HydraVision технологията и възможност за MAXX варианти на картата; пробни платки се очакват през май, масово производство през септември
- RV200: 2 конвейера, 250 MHz ядро, 0.15 микрона, HydraVision; очаква се по същото време като R200
- RL300: 4 конвейера, 0.15 микрона, поддръжка на DX9, HydraVision; първите пробни платки - в края на тази година
- RV300: 4 конвейера, 300 MHz ядро, 0.15 микрона, поддръжка на DX9, HydraVision; първите пробни платки - в края на тази година
- R300: 8 конвейера, поне 300 MHz ядро, 0.15 микрона, поддръжка на DX9, HydraVision; първите пробни платки - в края на тази година

Няколко уточнения и един коментар - R200 и R300 представляват Radeon 2 и Radeon 3, а RV- и RL-платките са за хората с по-тънки джобове и явно съответстват на VE- и LE-вариантите на сегашния Radeon. Ако всичко върви по план, до края на тази година NVIDIA отново ще има сериозна конкуренция (стига ATI да не се олеят с цените). Само като си представя какъв звяр ще бъде R200 MAXX, настръхвам :)

Страницата подготви Георги Даскалов

ACDSee PowerPack 3.1

Графичен пакет с много възможности



ОТ АВТОРА

■ Въпреки че не може да се сравнява с професионални приложения като Adobe Photoshop и Corel Photo-Paint, ACDSee PowerPack 3.1 е добра алтернатива за тези, които нямат професионални интереси в областта на графичния дизайн. Богатите възможности на този пакет от полезни програми, ниските системни изисквания и лекотата за усвояване са все неща, които очевидно се харесват на масовия потребител. За това говорят над 18-те милиона инсталации на продукта.

плюсове: ниски системни изисквания, бърз, многофункционален, лесен за работа

минуси: относително висока цена, проблеми със стабилността,

Почти всеки потребител се е сблъсквал с проблема за това как да организира и обработва без много усилия различни графични файлове. Този проблем има своето разрешение и то се нарича ACDSee PowerPack...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

В същност ACDSee далеч не е някаква новост. Продуктът на канадската компания ACD Systems вече няколко години се радва на впечатляващ успех в изключително конкурентния пазар на приложения за обработка на изображения. При създаването на тази полезна програма целта на производителя не е била да се състезава с гигантите в бранша като Corel и Adobe. Ако в първоначалния си вариант ACDSee беше по-скоро перфектен и ефективен viewer, то в последното му издание, наречено PowerPack 3.1 са интегрирани допълнителни модули, разширяващи неговите възможности за работа с изображения. Пакетът съдържа програмите ACDSee, FotoAngelo, FotoCanvas, FotoVac и ImageFox. Последната версия на ACDSee е с добре оформен, интуитивен интерфейс, който не би затруднил дори най-неопитните в работата с програмите от подобен тип. С помощта на този продукт ще можете да работите с над 40 графични формата, някои от които доста екзотични. Освен основното си предназначение, ACDSee може пълноценно да изпълнява функцията на компресираща програма. Сред поддържаните архиви са cab, lzh, tar, uue и zip, а идеята картинките да се разглеждат дори в компресиран вид е повече от интересна. Добро хрумване на производителя е предвидената възможност за директно сканиране и запазване на изображението в разнообразни графични формати. Благодарение на вградената поддръжка на най-разпространените дигитални фотоапарати, направените снимки могат да се прехвърлят, разглеждат и редактират. С ACDSee не е проблем за броени секунди да се направи семпло slide show, да се генерира HTML-каталог и избрани картини да се изпратят като e-mail или през услугата SendPix, предлагана от ACD Systems.

Ако имате желание да направите свое slide show или screensaver, можете да се възползвате от възможностите, които предлага FotoAngelo. Това става по наистина елементарен начин. Достатъчно е да посочите кои изображения ще участват, да уточните специалните ефекти (над 30 на брой) при смяната на картините, времетраенето за експониране и цвета на фона. FotoAngelo позволява вмъкването на музикални файлове, които ще бъдат възпроизвеждани докато тече slide show-то или е включен screensaver-ът. Възможно е също да се вкарат и текстове в зависимост от предпочитанието на потребителя. Независимо дали се прави "екранен спасител" или слайдшоу, принципът е абсолютно еднакъв. Единствената разлика се състои в генерирания изходен файл (.scr или .exe).

FotoCanvas е непретенциозен и лесен за употреба редактор на растерни изображения, със съвсем базисни възможности. Програмата не може да се сравнява с приложения от ранга на Photoshop, но разполага с всички необходими функции, което го прави подходящ за масовия потребител. Трябва да се спомене, че системните изисквания на FotoCanvas са изключително ниски. Това означава, че при по-бързи машини всички операции се извършват с невероятна бързина. Този продукт е напълно приемлива алтернатива за тези, които нямат професионални амбиции в областта на графичния дизайн. FotoCanvas работи с всички графични формати, поддържани от ACDSee, което означава, че с нейна помощ могат да бъдат обработвани над 40 типа файлове. Работата с редактора е изключително лесна и причината за това е в перфектно организирания, опростен интерфейс. Повечето основни функции са изнесени на отделни бутони. По този начин е достатъчно едно кликване, за да се извършат желаните операции. Освен стандартните функции като промяна на размерите, смяна на цветовата гама, баланс, яркост, контраст и други, във FotoCanvas е вкаран също минимален набор от филтри, с които допълнително може да бъде обработено изображението.

Пробната версия на ACDSee Powerpack 3.1 може да се изтегли от сайта на производителя (www.acdsystems.com), а цената на този изключително полезен пакет е 100 USD.

Клубове, които ползват Headoff Direct

Headoff Gaming Club	
PC Mania Club	Hangar 18
fun.club	Spider Net
Cyber Zone	ElmetNet
Axel	Маската Z
Allien's club	The X-Files
Gigs Clan	Inferno
Катания 99	Южен кръст

CD CLUB

ИГРИ

123 Free Puzzles	Безплатни puzzle игри.
123 Free Solitaire	Безплатни пасианси.
Arcanum	Демо на очакваното RPG.
Asterix Mega Madness	Демо. Спорт с Asterix.
Bloxtris	Безплатна игра от типа на Tetris.
Connect 2.6	Безплатна игра от типа на Tetris.
Counter-Strike Maps	Карти за Counter-Strike.
Galactic Menace	Безплатна игра. Екшън.
Legends of Might & Magic	Демо.
Luna	Симулатор на лунна колония. Бета версия.
Operation Flashpoint Arcade	Аркаден екшън.
SnakeMe	Нова версия на Snake. Пълна версия.
Space Tripper	Демо. Аркаден космически екшън.
IT Security Game	Безплатна игра.
UT Maps	Карти за UT.
Z2 Steel Soldiers	Демо. Стратегия.

ЪПДЕЙТИ:

Balls of Steel 1.3; Half-Life 1.1.0.6

ПРОГРАМИ

Add Free 2.1	Маха рекламите от сайтове.
AVX Pro 2000	Антивирус.
Bear Share	Система за размяна на файлове.
CDex 1.4	Програма за rip на CD.
Cleanreg 3.3	Поправя Registry-то.
Eudora 5.1	Пощенска програма.
FlashGet	Програма за теглене на файлове от Интернет.
Mirc 5.9	Програма за чат.
Pop3Connector	POP3 поща.
VirtualSound	Plug-In за WinAMP.
SpamMotel	Полезна пощенска програмка!
Turbo Browser Express	Файлов мениджър.
WinAMP 2.75	Най-новата версия на MP3 Player-а.
WinRAR 2.80	Архиватор.
Yahoo Messenger 4	Програма за чат от типа на ICQ.

ГАЛЕРИЯ

PC Club Wallpaper Collection	Нови тапети за вашия десктоп.
Jurassic Park 3 Trailer	Клип от филма.
Ed Boon Interview	Видеоинтервю с Ед Буун.
Diablo 2 TV	Забавен ТВ клип за Diablo 2
X-Com Enforcer Trailer	Клип от X-Com Enforcer.

РЕКЛАМНА ТАРИФА

PC CLUB
www.pcclub-bg.com
СПИСАНИЕ ЗА ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

1/25 страница	**90 лв.**
1/15 страница	**120 лв.**
1/12 страница	**160 лв.**
1/6 страница	**280 лв.**
1/4 страница	**320 лв.**
1/3 страница	**400 лв.**
1/1 страница	**1000 лв.**
2-ра и трета корица	**1600 лв.**
4-та корица	**2000 лв.**

РЕКЛАМА НА ДИСКА НА СПИСАНИЕ PC CLUB

За публикуване на рекламни програми ..... **$10 на MB**

Рекламни представяния ..... **по договаряне**

ЗА ПУБЛИКУВАНЕ НА РЕКЛАМА НА www.pcclub-bg.com

за бутон ..... **5 лв. на ден**
за банер ..... **10 лв. на ден**

1797 София, бул. „Драган Цанков“ 37
Телефони: 02/ 9602209
9602214
9602216
e-mail: reklama@monitor.bg,
pcclub@pcclub-bg.com

Абонамент за PC Club

Най-сигурният начин винаги да знаете най-новото за игрите и всичко останало от света на компютрите.

Каталожен номер

1577 за PC Club без диск — 6 лв. за 3 месеца, 12 лв. за 6 месеца, 24 лв. за 1 година

1578 за PC Club с диск. — 12 лв. за 3 месеца, 24 лв. за 6 месеца, 48 лв. за 1 година

Пропуснали сте някой брой на PC Club? Можете да закупите всеки от досегашните броеве на списанието от масите на площад "Славейков", в клуб "Матрицата" или директно от редакцията. **Тел.02/9602241, 02/9602226**

ОЧАКВАЙТЕ

ЮЛСКИЯ БРОЙ НА PC CLUB

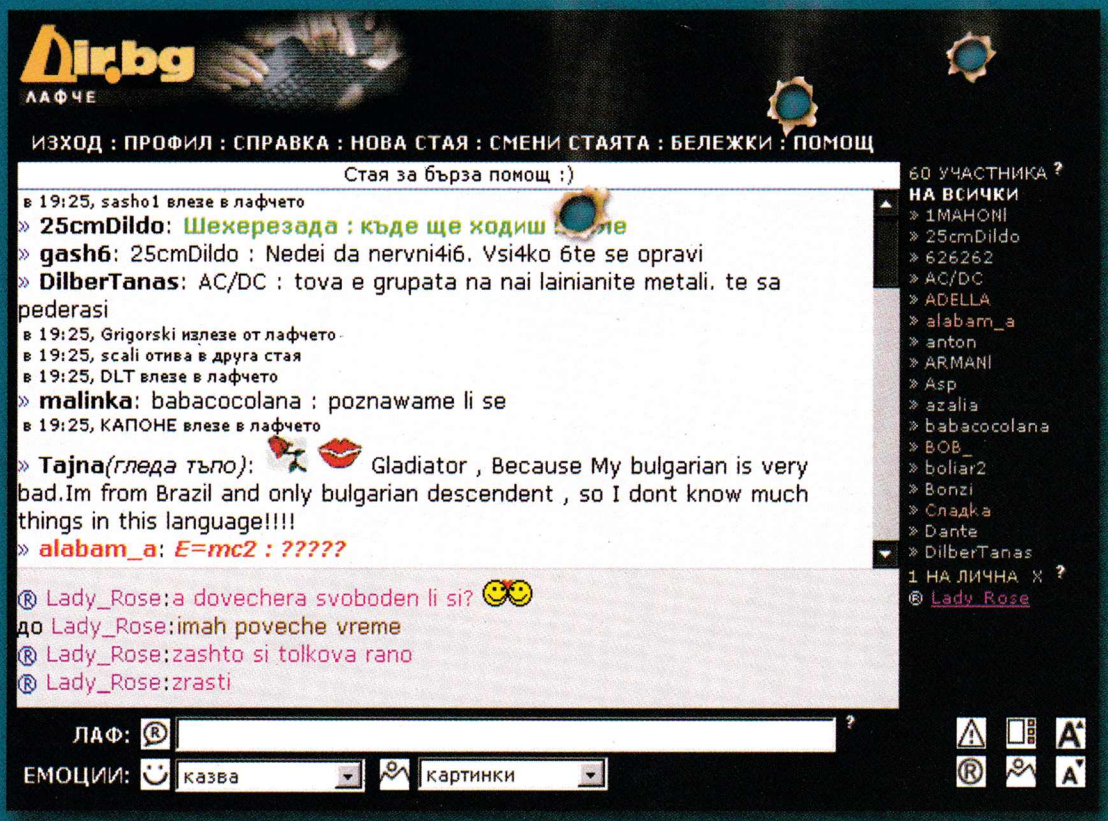
www.pcclub-bg.com

- В него ще намерите подробни представяния на Emperor: Battle for Dune, Gangsters 2, Legends of Might & Magic и Z2 Steel Soldiers, а ако не ни мине котка път, ще можете да прочетете впечатленията ни от суперхитовете Max Payne и Diablo II: Lord of Destruction.
- На диска ще възстановим рубриката с MOD-ове, която поради липса на място (ех, този Arcanum) този път за съжаление отпадна. Ще ви предложим и всички най-интересни клипчета от тазгодишното E3, които по технологични причини не можахме да пуснем в настоящия брой.

Н О В О

ЛАФЧЕ

http://chat.dir.bg



SAMSUNG

WORLDWIDE OLYMPIC PARTNER

MP3

MobilTel GSM.BG

SAMSUNG

101 5.1MB 05:50
Repeat Rock

SAMSUNG MP3

Mobile Multimedia

SAMSUNG MP3 ТЕЛЕФОН SGH-M100

господарят на мобилната мултимедия

www.mobiltel.bg

GSM МобилТел

Българският GSM оператор